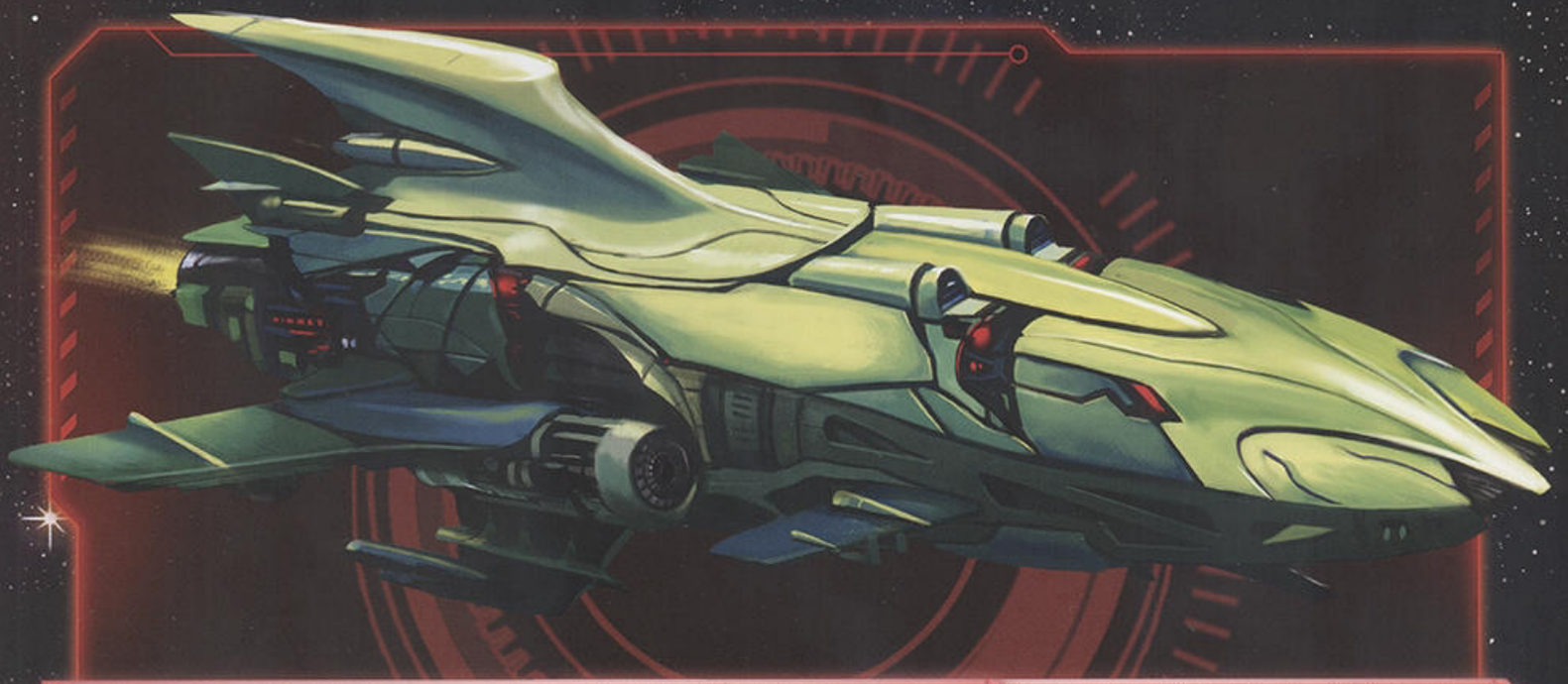
STARFINDER®

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА

ДЖЕЙСОН КИЛИ



«КЛОКВОРКС ПРИЗМА» РАНГ 6

Средний исследователь.
Скорость: 10; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 2.
КБ: 21; **ЗН:** 20.
ПЗ: 65; **ПП:** —; **КП:** 13.
Щиты: лёгкие 70 (нос 18, левый борт 17, правый борт 17, корма 18).
Орудия (нос): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (левый борт): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (правый борт): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (турель): пусковая установка лёгких торпед вечных (3d6, см. ниже).
Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** броня (тип 4), двухузловой компьютер (тип 2), жилые отсеки (стандарт), защита (тип 3), система самоуничтожения, стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), комнаты отдыха (тренажёры, тридеозал).
Модификаторы: +2 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 2 (минимум 1, максимум 6).

ЭКИПАЖ
Бортстрелок: стрельба +14.
Пилот: Пилотирование +19 (7 пунктов).

ОРУДИЕ ИМПЕРСКОГО ФЛОТА
Пусковая установка лёгких торпед вечных: это лёгкое самонаводящееся орудие с дальней дистанцией стрельбы (шаг дистанции 20 гексов), обладающее особыми свойствами «боезапас 5» и «квантовое». Скорость лёгкой торпеды вечных составляет 12 гексов, при попадании она наносит 3d6 урона. Данное орудие доступно только Имперскому флоту Звёздной империи Ацланти.

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО **ДОСТУП ОГРАНИЧЕН**
Податель отчёта: Блюститель Джаниссия Хоули

Об обширном флоте Звёздной империи Ацланти известно мало — приходится основываться на обрывочных, полных помех сообщениях от пропавших звездолётов и неподтверждённых отчётах от слегка спятивших от космического одиночества шахтёров. Тем не менее мы располагаем подтверждённой информацией о случаях наблюдения данного корабля — судно обычно встречается в одиночку и обладает высокой скоростью, поэтому мы считаем, что это разведчик. При анализе нам пришлось сделать ряд предположений, но можно отметить, что корабль способен перемещаться через Поток и оснащён всем необходимым для долговременной автономной работы небольшого экипажа вдали от места дислокации. Судно оборудовано тремя лёгкими плазменными пушками и турелью, на которой размещена ранее не встречавшаяся нам лёгкая торпедная установка. В отчётах говорится, что выпущенные торпеды окружены кольцом небольших снарядов, которые светятся, если торпеда сходит с курса, и иногда перенаправляют её обратно в цель. Если бы нам удалось заполучить это оружие и изучить его, миры Соглашения могли бы получить весомое преимущество, но все попытки захвата судов Звёздной империи Ацланти потерпели неудачу, поскольку экипажи успевают задействовать систему самоуничтожения, прежде чем попадут в плен.

Авторы

Руководители разработки: Джо Пасини и Оуэн К. К. Стивенс
Авторы: Джейсон Кили, Джо Пасини и Оуэн К. К. Стивенс
Обложка: Дэвид Альварес
Иллюстраторы: Мэделин Бони, Раф Ломотан, Марк Молнар, Мэри Джейн Пахарон, Риккардо Рулло и Эллисон Теус
Картография: Дэмиен Маммолити
Креативные директоры: Джеймс Джейкобс, Роберт Г. Мак-Крири и Сара Э. Робинсон
Директор геймдизайна: Джейсон Балман
Руководитель разработки: Адам Дэйгл
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Кристал Фрейзер, Джейсон Кили, Джо Пасини и Линда Зайяс-Палмер
Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Лиз Лидделл, Эдриен Нг и Лейси Пеллазар
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Менеджер по франчайзингу: Марк Морланд
Руководитель проекта: Гэбриэл Валуконис

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Пэрриш
Технический директор: Вик Верц
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер
Директор по маркетингу: Дженни Бендел
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Менеджер интернет-проектов: Крис Ламберц
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц
Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пейн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Роберт Бранденбург, Лисса Гийе, Эрик Кейт и Эрик Миллер

Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА

В разрушенном облачном Истамаке таится немало угроз, но опасней всех верховный следопыт Ксавра, изображённый на иллюстрации Дэвида Альвареса.

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ЧАСТЬ 4 ИЗ 6

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА 2
Автор: Джейсон Кили

ИСТАМАК 38
Автор: Джейсон Кили

ПОТОК И АЛЛЮВИОН 46
Автор: Джо Пасини

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ 54
Авторы: Джейсон Кили и Оуэн К. К. Стивенс

КОДЕКС МИРОВ: НЕДЖЕОР VI 62
Автор: Джейсон Кили

ЗВЕЗДОЛЁТ «КЛОКВОРКС ПРИЗМА» ФОРЗАЦ
Автор: Джейсон Кили

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на paizo.com/sfrd.

К39 Настольная ролевая игра Starfinder. Серия приключений, выпуск №4: Разрушенные облака / Джейсон Кили; пер. с англ. А. Бурдаева. — М.: Мир Хобби, 2019. — 64 с.: ил.

Идя по следам культа Пожирателя, герои отправляются в неисследованную звёздную систему Неджеор, где они обнаруживают руины древней инопланетной цивилизации среди облаков газового гиганта и встречают выродившихся потомков некогда великой расы, владевшей супероружием, которое герои надеются отыскать. Исследуя легенды и суеверия местных жителей, персонажи по крупицам собирают информацию о местонахождении «Гасителя звёзд» и ключе к его использованию — огромном сооружении, называемом Вратами Двенадцати солнц, к которому уже направляются культисты!

ISBN 978-5-907170-11-7 УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!». Подписано в печать 20.06.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8 . Объём 8 усл. п. л. Тираж: 1000. Заказ №ВЗК-04295-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1 (e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1 (d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Adventure Path #4: The Ruined Clouds © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №4: Разрушенные облака. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА

ЧАСТЬ 1: ВЕЧНЫЕ В ПОТОКЕ 3

Персонажи мчатся через Поток в звёздную систему Неджеор, но сталкиваются с судном Звёздной империи Ацланти.

ЧАСТЬ 2: ЗАБЫТЫЙ ГОРОД ИСТАМАК 7

Герои обнаруживают частично разрушенный город, парящий в облаках газового гиганта Неджеор VI, и должны вступить в контакт с технологически неразвитыми потомками исконных жителей города, чтобы узнать от них о «Гасителе звёзд».

ЧАСТЬ 3: ХРАМ ЛИТЕЙ 29

Героям удаётся войти в главный храм Истамака, некогда бывший оружейным заводом и исследовательским центром, но им предстоит сойтись в бою с яростным защитником здания.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение рассчитано на четверых персонажей.

7 Персонажи игроков начинают приключение на 7 уровне.

8 Персонажи должны достичь 8 уровня перед входом в Храм Литей в Истамаке.

9 К концу приключения персонажи игроков должны достигнуть 9 уровня.

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА
ЧАСТЬ 1: ВЕЧНЫЕ В ПОТОКЕ
ЧАСТЬ 2: ЗАБЫТЫЙ ГОРОД ИСТАМАК
ЧАСТЬ 3: ХРАМ ЛИТЕЙ
ИСТАМАК
ПОТОК И АЛЛЮВИОН
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Множество тысячелетий назад, задолго до того, как обитатели Голариона начали использовать огонь, древняя раса существ, называемых кишали, создавала технологические шедевры и странствовала среди звёзд, расселяясь по всей галактике. Одна из их колоний была основана на планете Неджеор VI, газовом гиганте с практически неисчерпаемыми природными ресурсами. Кишали построили среди облаков множество парящих городов, величайший из которых назвали Истамаком. В этот сияющий мегаполис съезжались колонисты со всех концов галактики, стремясь работать на газодобывающих платформах или изучать уникальные погодные условия планеты.

Так было до тех пор, пока кишали и сиввы не развязали войну. Она бушевала на протяжении веков, и ресурсы Неджеора VI имели жизненно важное значение для боеспособности кишали. В отчаянной попытке заполучить решающее преимущество над сиввами и прекратить военные действия на Истамаке был возведён оружейный завод и исследовательский центр, названный просто «Литейная». Сиввы первыми создали своё супероружие «Гаситель звёзд», но агенты кишали захватили его прежде, чем оно было использовано, и тем самым прекратили войну. Цивилизация сиввов, вложившая абсолютно все силы и ресурсы в создание этого сверхразрушительного устройства, вскоре пришла в упадок. Кишали же направили своё внимание на изучение и исследование «Гасителя звёзд». В Литейную направили массу информации об оружии, чтобы она тоже приняла участие в изучении этого устройства Судного дня.

Со временем кишали пришли к выводу, что в настоящий момент необходимость в применении огромной разрушительной силы «Гасителя звёзд» отсутствует, поэтому его следует спрятать, чтобы и сохранить для будущего применения, и уберечь от любых других врагов. Самые умелые и опытные кишалийские техноманты создали демиплан, в котором и разместили оружие, — место, доступное только через титаническое сооружение, называемое Вратами Двенадцати солнц и размещённое вдали от системы Неджеор. Изучение «Гасителя звёзд» на Истамаке свернули, а вся информация о нём отправилась в архивы Литейной.

Прошли годы, и кишали вступили в конфликт с другой расой. Несмотря на то, что «Гаситель звёзд» был способен уничтожить родную систему любого противника, кишали использовали его лишь единожды. Эффект «Гасителя звёзд» был настолько ужасен, а судьба миров, обречённых вращаться во тьме вокруг мёртвого солнца, — настолько кошмарна, что кишали с того раза больше никогда не применяли это супероружие.

Несмотря на многотысячелетнее господство кишали после окончания войны с сиввами, их цивилизация постепенно угасла. По неизвестным причинам государство кишали медленно пришло в упадок, и жители Истамака оказались отрезаны от соплеменников. Регулярные поставки припасов, необходимые для выживания города, прекратились, и истамакские кишали оказались предоставлены сами себе. Стремясь выжить, они разрушали здания, превращая в фермы целые кварталы, и учились охотиться на местную фауну и на завезённых на планету зверей. Шли столетия, и кишали постепенно становились всё менее цивилизованными и более стойкими. Эти существа стали называть себя кишами и постепенно забыли большую часть истории народа и его достижения. Они утратили понимание научных чудес, среди которых жили. Знания о «Гасителе звёзд» и Вратах Двенадцати солнц — лишь крошечная часть утерянного наследия.

Но ничто не остаётся потерянным навсегда.

Следуя туманным указаниям из книги пророчеств, культисты Пожирателя прибыли в систему Неджеор и обнаружили город Истамак. Сначала киши отнеслись к ним дружелюбно, но культисты быстро нашли Литейную и увидели в ней важнейший источник информации, способной привести к супероружию. Они разграбили Литейную, чтобы заполучить всю возможную информацию, и в ходе налёта убили множество кишей. Культисты обнаружили местонахождение Врат Двенадцати солнц и бежали, оставив после себя лишь хаос. Ксавра, верховный следопыт кишей и советник вождя своего народа, запечатал себя и своих последователей внутри Литейной, чтобы уберечь её от любых других злоумышленников. Небольшая группа кишей во главе с другой советницей по имени Цайль воспротивилась подобному нарушению традиций и была изгнана из племени. Несмотря на то, что изгоям есть где найти пристанище в разрушенном городе, две фракции кишей в течение последних нескольких дней вступали в столкновения друг с другом. Ситуация ещё не переросла в полноценную гражданскую войну, и новообретённая вера Цайль в Талавет может вновь объединить народ, если будет решён вопрос с Ксаврой и его последователями.

ЧАСТЬ 1: ВЕЧНЫЕ В ПОТОКЕ

В конце предыдущего приключения персонажи игроков узнали, что культ Пожирателя направляется в отдалённую область Простора, называемую системой Неджеор, чтобы узнать местоположение «Гасителя звёзд». У культистов есть неплохая фора, но если персонажи ощущают необходимость вернуться на станцию «Авессалом» (или в любое другое безопасное место), чтобы пополнить припасы и поговорить с Чискиском, их знакомым Звёздным искателем, они могут это сделать. Тем не менее ширрену или любому другому персонажу ведущего, знающему о миссии героев, следует подчеркнуть всю важность их задачи и посоветовать как можно быстрее направиться в Неджеор. Между тем Флот мертвецов не сводит глаз со следящего устройства, которое его агентам удалось установить на звездолёт героев в предыдущем приключении, но ещё не готов раскрыть свои карты, выжидая подходящего момента для атаки (в следующих выпусках серии приключений).

ПЕРЕЛЁТ В СИСТЕМУ НЕДЖЕОР

Хоть персонажи игроков и узнали координаты системы Неджеор, им всё равно потребуется проложить к ней курс через Поток, успешно совершив проверку Пилотирования со СЛ 25 для астронавигации. Длительность перелёта до Неджеора в днях равна результату броска 5d6, делённому на рейтинг потокового ускорителя звездолёта героев, вне зависимости от места вылета. В случае провала проверки Пилотирования на 10 и более добавьте к этому времени 1d6 дней. На самом деле, как бы быстры герои ни были, культ Пожирателя неизбежно будет их опережать... пока, по крайней мере.

СПЕЦИАЛИСТ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ

Скорее всего, это первый длительный перелёт игроков через Поток в отдалённую область Простора. Во время перелёта следует подчеркнуть необычную мрачность этого переходного плана. Вместо чернильной черноты, усеянной звёздами, Поток представляет собой массу розово-фиолетовой энергии, которая, кажется, одновременно и обволакивает корабль, и находится невероятно далеко, поэтому скорость и время определить достаточно трудно. Бдительные герои могут мельком увидеть куски других планов, поглощённых Потоком, — пустующий базальтовый трон титанических размеров с вырезанным на нём изображением скачущих дьяволов, металлическая шестерёнка размером с город, огромный мост, на котором построен древний заброшенный город, и так далее.

Компьютеризированный автопилот звездолёта героев берёт на себя большую часть управления полётом при следовании по проложенному курсу, поэтому персонажи игроков могут заниматься своими делами. Если у них нет исследований, которыми они хотели бы заняться, предметов, которые они хотели бы создать, или недугов, которым нужно время для исцеления, вы можете просто сообщить им, сколько времени заняло путешествие, и перейти к сцене с «Пугающей симметрией» (см. ниже). Кроме того, вы можете оживить перелёт, добавив парочку случайных сцен, особенно если героям нужно поднабраться опыта, чтобы достичь 7 уровня. Подробнее Поток описан на стр. 46 и далее.

«ПУГАЮЩАЯ СИММЕТРИЯ» (КО 8)

Примерно в середине путешествия через гиперпространство звездолёт героев проходит вблизи от нескольких огромных тёмных облаков, иногда озаряемых вспышками света где-то в глубине. Персонаж на посту офицера по науке может совершить проверку Компьютеров со СЛ 25 для сканирования облаков; при успехе сканирование покажет, что это поглощённые Потоком части плана Воздуха — по сути, грозовые облака, поддерживающие форму благодаря остаточной энергии этого плана. Если результат проверки превысит СЛ на 10 и более, персонаж также заметит корабль, собирающийся выйти из облаков, и герои смогут занять боевые посты и немедленно начать космический бой (пилот при этом получает бонус +2 к первой проверке Пилотирования в первом раунде).

Если персонажам игроков не удалось обнаружить в облаке другой звездолёт, они замечают его, как только он выйдет из облака. Этот корабль, скорее всего, не похож ни на один из когда-либо виденных персонажами ранее, но если один из героев пройдёт проверку Культуры или Инженерного дела со СЛ 30, то опознает конструкционные особенности, характерные для Звёздной империи Ацланти, федерации экспансионистов под командованием людей, покинувших Голарион тысячелетия назад.

Этот звездолёт — «Пугающая симметрия», разведывательный корабль Вечной гвардии, крупнейших вооружённых сил Звёздной империи Ацланти. Это двухместное судно направлялось на разведку в другую систему и случайно обнаружило звездолёт героев. После беглого сканирования члены экипажа сочли, что могут позволить себе немного отклониться от своих обязанностей, чтобы нанести пусть и небольшой, но достаточно чувствительный удар по мирам Соглашения. Звездолёт Ацланти выходит на связь с персонажами игроков, отправив им следующее сообщение на всеобщем:

«Внимание, корабль миров Соглашения. Говорит „Пугающая симметрия", судно Звёздной империи Ацланти. Сдавайтесь немедленно, и вам не причинят вреда. Более того, вам выпадет величайшее удовольствие стать ещё одной каплей в огромном населении империи. Если откажетесь, мы будем вынуждены вас испепелить. Повторного предложения не будет».

«Пугающая симметрия» — изящный звездолёт, быстрый и манёвренный настолько, насколько это вообще возможно для корабля такого размера. Он выкрашен в изумрудно-зелёный цвет и покрыт выгравированными ацлантскими символами насторожённости и бдительности. Из его двигателей вырывается ярко-белое пламя.

Специалисты Вечной гвардии не ожидают, что персонажи сдадутся без боя, и готовы встретить сопротивление. Если персонажи игроков слишком медлят с ответом, ацланти сочтут, что те что-то замышляют, и включат системы наведения. В случае если герои и впрямь решат сдаться (что маловероятно) или притворятся, что сдаются, «Пугающая симметрия» всё равно будет готова открыть огонь, чтобы слегка обработать звездолёт персонажей игроков перед возможным абордажем.

Космический бой: для космического боя используется поле с шестиугольными ячейками, или «гексами» (см. *«Основная книга правил»*, стр. 316). В сражении вы можете использовать игровое поле Starfinder *«Открытый космос»*. Корабль персонажей игроков и «Пугающая симметрия» начинают бой на расстоянии 2d6 + 4 гексов друг от друга и развёрнуты носом друг к другу. Кроме того, в разных частях поля размещаются несколько облаков (не более четырёх); облако

занимает от 1 до 4 гексов. Любая атака против находящегося в облаке звездолёта промахивается с вероятностью 20% (самонаводящиеся снаряды, такие как ракеты и торпеды, не уничтожаются, если прошли мимо цели в результате такого промаха). Если в начале раунда звездолёт находится в облаке, пилот должен совершить проверку Пилотирования со СЛ 26; при провале в судно бьёт молния, наносящая 3d6 урона в случайно выбранный квадрант корабля.

«Пугающая симметрия» побеждает в бою, если ПЗ звездолёта героев снижаются до 0 или если персонажи игроков отключили свои двигатели, чтобы попытаться обмануть Вечную гвардию (см. врезку «Военная хитрость»). В таком случае подумайте, не возражают ли ваши игроки против небольшой заварушки на борту своего звездолёта. Если они просто хотят продолжить приключение, Вечная гвардия не будет брать звездолёт на абордаж в попытке взять их в плен, а просто просканирует выведенный из строя звездолёт, чтобы получить всю возможную информацию о нём (особенности оборудования и перевозимый груз).

Специалисты Вечной гвардии обнаружат и следящее устройство Флота мертвецов, но, полагая, что флот нежити скоро объявится, чтобы добить персонажей игроков, продолжат путь без единого слова, оставив героев ползти к месту назначения.

В противном случае вы можете разыграть сцену «Абордаж», описанную ниже. После этого лучше пропустить одну из случайных сцен во время исследования героями Истамака (см. стр. 12), чтобы герои не стали чересчур сильными за такой короткий срок.

«ПУГАЮЩАЯ СИММЕТРИЯ» РАНГ 6

«Клокворкс Призма» (см. форзац).

ПЗ: 65.

ТАКТИКА

Во время боя: бортстрелок выпускает в противников лёгкую торпеду вечных на первом этапе стрельбы и далее всякий раз, когда корабль персонажей игроков находится от «Пугающей симметрии» более чем в 5 гексах. Пилот выполняет фигуру пилотажа уклонение в каждом раунде, если, конечно, другая фигура пилотажа не позволит ему получить превосходство над звездолётом героев. Кроме того, бортстрелок и пилот в каждом раунде используют бортовой компьютер корабля для получения бонусов.

Боевой дух: члены Вечной гвардии не сдаются, поэтому команда «Пугающей симметрии» активирует систему самоуничтожения корабля в конце раунда, если ПЗ их судна снизились до 10 или ниже. Корабль взрывается в следующем раунде на этапе стрельбы, что должно дать героям достаточно времени, чтобы отлететь подальше, хотя пилот «Пугающей симметрии» и старается приблизиться к звездолёту противника как можно ближе.

Сюжетная награда: если герои одержали над «Пугающей симметрией» победу в космическом бою, то получают 4 800 опыта.

АБОРДАЖ (КО 9)

«Пугающая симметрия» равняется со звездолётом героев и протягивает между шлюзами кораблей стыковочный рукав, после чего использует устройство для автоматического взлома дверей. Взлом происходит достаточно очевидно и шумно, давая персонажам игроков 1d4 + 1 раунд, чтобы подготовиться к атаке и понять, через какой шлюз специалисты Вечной гвардии планируют проникнуть внутрь. Сражение может происходить в любом месте звездолёта, где герои решат устроить засаду, но, скорее всего, бой завяжется в шлюзе и около него.

Существа: экипаж «Пугающей симметрии» составляют двое специалистов из числа выпускников лучших военных академий империи. Они выполняют совместные разведывательные миссии уже более года и обладают непревзойдёнными навыками командной работы.

ВОЕННАЯ ХИТРОСТЬ

Персонажи игроков могут захотеть притвориться, что звездолёт вышел из строя, если «Пугающая симметрия» будет побеждать в бою или если они пожелают заманить противников на борт звездолёта, чтобы получить преимущество на своей территории. Герои могут временно отключить реактор корабля, имитируя выход его из строя. Для этого потребуется проверка Инженерного дела со СЛ 25, совершённая во время космического боя в качестве действия бортинженера. В результате на звездолёте функционирует минимальное освещение, система жизнеобеспечения и искусственная гравитация. Любой персонаж может запустить реактор вновь с любого терминала звездолёта.

СПЕЦИАЛИСТЫ ВЕЧНОЙ ГВАРДИИ (2) КО 7

ОПЫТ 3 200 за каждого

ПЗ: 102 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 20).

ТАКТИКА

Во время боя: специалисты Вечной гвардии — высококвалифицированные бойцы и всегда стараются вести бой с выгодных позиций и быть мобильнее противников. В первом раунде боя они по возможности используют калечащие приёмы, чтобы ослабить врага, которого они оба могут атаковать. Они действуют сообща, сосредотачивая огонь на одном противнике — либо на самом бронированном, либо на том, кто наносит больше всего урона.

Боевой дух: гвардейцы не собирались сражаться с героями лицом к лицу, но понимают, что на кону стоит их репутация. Если у одного из гвардейцев осталось 20 или менее ПЗ, он старается отступить на «Пугающую симметрию», возможно, для того, чтобы активировать систему самоуничтожения (см. «Развитие» ниже).

Развитие: во время изнурительной подготовки гвардейцев инструктируют, что технология Ацланти ни в коем случае не должна попасть в руки недостойным чужакам. Если разведчики поймут, что их заманили в ловушку, то вернутся на свой корабль и попытаются улететь, что может привести

к возобновлению космического боя. Если они активируют систему самоуничтожения корабля во время стыковки, шлюз «Пугающей симметрии» автоматически закрывается, и для того чтобы его открыть, требуется проверка Инженерного дела со СЛ 40, если персонажи игроков захотят попасть на борт, чтобы отменить самоуничтожение. В противном случае герой, успешно прошедший проверку Пилотирования со СЛ 18, может отсоединить стыковочный рукав и отвести звездолёт из области поражения. Данную проверку до взрыва «Пугающей симметрии» можно попытаться пройти трижды.

Если героям удастся взять одного из гвардейцев живым, он немедленно проглатывает скрытую капсулу с цианидом, чтобы избежать допроса.

Сокровища: если в руки героев всё-таки попадёт снаряжение Вечной гвардии, они быстро поймут, что всё оружие и броня оснащены биометрическими замками, чтобы препятствовать любому несанкционированному использованию. Потратив 1 час работы и успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 30, персонаж может отключить эту систему безопасности для одного предмета снаряжения. При провале проверки на 10 и более предмет снаряжения становится непригодным для использования и годится разве что на запчасти для ремонта и создания новых предметов. Из-за исключительной редкости подобного снаряжения при продаже придётся пройти проверку Культуры или Дипломатии со СЛ 28, чтобы найти покупателя, который поверит в его подлинность, но такой ценитель заплатит за оружие или броню 20% закупочной цены (вместо 10%, как обычно). Если персонажи отключили систему безопасности оружия, они получают к этой проверке бонус +2 (ситуативный). Если герои сами решат использовать оружие, то обнаружат, что оно использует стандартные патроны для длинноствольного оружия.

Если «Пугающая симметрия» самоуничтожается, персонажи могут потратить несколько минут, чтобы обыскать то, что от неё осталось. Ничего полезного они не найдут, но любые собранные ими материалы могут быть использоваться в качестве обоснования получения ПС для последующего улучшения звездолёта.

ЧАСТЬ 2: ЗАБЫТЫЙ ГОРОД ИСТАМАК

Звездолёт персонажей игроков выходит из Потока недалеко от шестой планеты системы Неджеор, представляющей собой девять планет, обращающихся вокруг жёлтого карлика.

Первые две планеты находятся на одной орбите, но на противоположных от солнца сторонах и представляют собой раскалённые скалистые пустоши.

Третья, шестая и восьмая планеты — газовые гиганты, окрашенные в разные цвета.

Четвёртая планета усеяна окаменевшими лесами, а на пятой множество действующих вулканов, постоянно извергающих пепел.

Седьмая и девятая планеты — холодные и безжизненные миры.

Естественные спутники в разном количестве есть у третьей, четвёртой, пятой, шестой и седьмой планеты.

НЕДЖЕОР VI

По прибытии у персонажей игроков нет совершенно никаких догадок, куда отправился культ Пожирателя, однако даже беглое сканирование планет системы показывает, что только на одной из них есть признаки жизни: это Неджеор VI, рядом с которым они находятся. Чтобы подлететь к газовому гиганту и выйти на его орбиту, потребуется 1d8 часов. По прибытии на место персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 10 для сканирования планеты, выявляет признаки жизни в мегаполисе, парящем среди верхушек облаков стратосферы.

Город местами разрушен, а местами зарос деревьями и другими растениями. Если результат проверки превысил СЛ на 5 и более, герой также отмечает, что энергетические сигнатуры, которые обычно исходят от поселения такого размера (энергия электростанций, беспроводные сигналы и тому подобное), в данном случае слабые и неустойчивые. Если же результат проверки превысил СЛ на 10 и более, герой сможет заключить, что городу несколько тысяч лет и он по большей части разрушился естественным путём, а не из-за атаки внешних врагов. Независимо от результата проверки персонажам удаётся найти только одно безопасное место для посадки — изумрудно-зелёную площадку на окраине города. Все прочие зоны для возможного приземления могут не выдержать веса звездолёта или попросту покрыты непролазными зарослями.

Снижение и посадка в Истамаке занимает 1d2 часа. На стр. 38 и далее Истамак и планета Неджеор VI описаны более подробно.

ИЗУМРУДНАЯ ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА (КО 8)

Звездолёт героев приземляется на Изумрудную посадочную площадку — одну из нескольких посадочных площадок, выступающих в облака в юго-восточной части города, но единственную пригодную для использования. Сама площадка, как и многое в городе, сделана из толстого, почти непрозрачного кристалла — на самом деле это особый полимер, некогда созданный кишали и прошедший испытание временем. Вдоль подножия площадки растёт ярко-зелёный мох, делая её похожей на огромный изумруд. На площадку можно посадить звездолёт размером не более крупного, но её ремонтное и заправочное оборудование либо пришло в негодность, либо давно было растащено кишами. Жители города иногда соскребают мох с площадки, чтобы разнообразить свой рацион.

Большая часть площадки находится под открытым небом, под ней лениво клубятся густые облака Неджеора VI. От площадки тянется мостик шириной 10 футов. Он соединяется с мостиками от других посадочных площадок и ведёт в здание портового управления. Над мостиком возвышается арка, на которой расположен голографический знак на кишалийском (незнакомом для персонажей игроков языке). Если герои используют *понимание языков* (или аналогичный эффект), то увидят, что можно разобрать только одно слово знака: Истамак.

Культисты Пожирателя посадили свой звездолёт в этом же месте, а после вошли в город и силой забрали нужную им информацию (см. «Описание приключения» на стр. 3). Культисты поспешили убраться прочь: герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, заметит на полимере подпалины, оставленные реактивными струями двигателей взлетающего или приземляющегося звездолёта. Персонаж, исследующий подпалины и успешно прошедший проверку Физических наук со СЛ 22, сможет сказать, что они были оставлены всего несколько дней назад и, вполне вероятно, некачественными двигателями культистов.

Существа: после отлёта культистов около площадки разместили небольшой отряд кишей, ожидающий их возвращения (киши не до конца понимают саму идею космических путешествий и считают, что машина, на которой прилетели культисты, — часть испытания, устроенного предками). Во время посадки звездолёта героев киши прячутся под платформой с помощью скалолазного снаряжения, которым

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЗНАНИЯ

В ходе приключения персонажам игроков повстречаются различные аспекты цивилизации кишей, в том числе и созданные ими изображения и фрески. В большинстве случаев при обнаружении подобных находок персонажи смогут положиться на проверки Культуры для их анализа и расшифровки, но у кого-то из героев может быть подходящая Профессия, например антропология или археология. Разрешите персонажам игроков использовать эти навыки вместо Культуры в случае, если это уместно, и в качестве награды за вложение пунктов навыков в столь узкую специализацию вы можете даже снизить СЛ на 2.

ЯЗЫКИ ИСТАМАКА

На протяжении приключения персонажам игроков встретятся два родственных языка. На всех знаках и других письменных материалах былых времён, а также в голосовых сообщениях с древних планшетов используется кишалийский, язык исчезнувших кишали. Киши, нынешние обитатели Истамака, говорят на упрощённом кишалийском — современном варианте исходного языка. У упрощённого языка нет письменности, и в части синтаксиса он часто очень отличается от кишалийского. Персонаж, который понимает один из этих языков (например, при использовании *общего языка* или вложив пункт в Культуру при повышении уровня), способен разобраться в основных понятиях другого языка, успешно пройдя проверку Культуры со СЛ 20. В случае провала проверки на 10 и более персонаж неправильно понимает смысл написанного или сказанного.

пользуются при сборе мха. Эти киши не видят особой разницы между персонажами игроков и напавшими на них культистами, поэтому не будут вступать в разговоры. Всего через несколько мгновений после того, как герои выйдут из звездолёта, киши в разных местах поднимутся на площадку и атакуют. Персонажи, успешно прошедшие проверку Внимания со СЛ 25, смогут действовать в предбоевом раунде.

КИШИ (4) **КО 4**

ОПЫТ 1 200 за каждого

ПЗ: 60 у каждого (см. стр. 58).

Сокровища: помимо обычного аналогового снаряжения, у одного из кишей при себе есть *инстинктивный стабилизатор* (см. стр. 45) на случай, если кто-то из его товарищей будет ранен в бою с возвратившимися чужаками. У другой есть горсть мха, которую она собрала, чтобы перекусить во время ожидания. Персонаж, успешно прошедший проверку Биологических наук со СЛ 18, узнает, что ярко-зелёный лишайник очень похож на водоросли и не ядовит, хотя для людей и большинства других гуманоидов несъедобен.

Развитие: если героям удастся пленить кого-нибудь из кишей, для общения с ним потребуется заклинание *понимание языков*, *полиглот* или *общий язык*, поскольку все киши Истамака говорят на упрощённом кишалийском. Впрочем, в ответ на попытки общения киш только сердито ответит: «Истамак не падёт перед мерзкими демонами» и лишь усмехнётся, если герои будут уверять в том, что не знают, что это за место и что здесь произошло. Если персонаж успешно пройдёт проверку Дипломатии со СЛ 31 или проверку Запугивания со СЛ 26, ему объяснят, что народ, обитающий в городе Истамак, зовётся киш и что недавно на них напали незнакомцы, «носившие кости и сражавшиеся с лютой яростью».

ВСТРЕЧА С ИЗГОЯМИ

С посадочной площадки персонажи могут проследовать в здание портового управления, где в былые времена торговцы и гости города декларировали товары и заполняли сопутствующую документацию. Ныне же здесь осуществляется подготовка к сбору мха. Всё внутреннее убранство здания давно растащено, и голые стены покрыты рисунками, выполненными примитивной краской и углём. Судя по всему, на стенах изображаются различные положения солнца по отношению к Изумрудной посадочной площадке; каждый рисунок сопровождается какими-то отметками. Персонаж, потративший на изучение рисунков 20 минут и успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 25, поймёт, что на стенах изображён своеобразный календарь, показывающий, в какое время года лучше собирать мох.

Вскоре после того, как герои зайдут внутрь, они услышат звуки боя откуда-то снаружи. Выбитое окно выходит как раз на улицу перед зданием, где сражаются две небольшие группы кишей. Обе группы понесли потери, с каждой стороны осталось лишь по три бойца. Персонажи игроков могут не захотеть вмешиваться в конфликт после приёма, оказанного им по приземлении, но герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 22, заметит, что на броне кишей одной из групп нарисован заметный, пусть и грубый символ: контур щита с перевёрнутой каплей, пробивающей верхнюю часть, и кругом посередине. Персонаж, успешно прошедший проверку Мистицизма со СЛ 18, опознает в изображении символ принципиальной нейтральной богини Талавет, покровительницы самодостаточности, содружества и традиций. Эти киши были изгнаны из племени, и герои скоро узнают причину. Вторая группа кишей выглядит так же, как и та, что напала на героев на посадочной площадке.

Если персонажи игроков захотят вступить в битву на стороне изгоев, им требуется лишь небольшая демонстрация силы, чтобы отогнать других кишей, которые в любом случае вот-вот проиграли бы. Будет достаточно одиночного выстрела из длинноствольного или тяжёлого оружия, броска гранаты, заклинания 2 круга или выше (производящего внушительный или иной очевидный эффект) или успешной проверки Запугивания со СЛ 30. Подобное вмешательство обращает кишей в бегство и привлекает внимание изгоев.

Даже если персонажи игроков решат ничего не предпринимать, изгои быстро побеждают в схватке, но один из трёх оставшихся в живых изгоев тяжело ранен. Его товарищи, похоже, не обладают достаточными навыками, чтобы оказать помощь, и не желают его перемещать, боясь сделать хуже. Они возносят короткую молитву небу, и, если герои ещё не опознали их символику, персонаж, успешно прошедший проверку Мистицизма со СЛ 18, заметит, что жесты их молитвы очень похожи на те, что в мирах Соглашения сопровождают молитву к Талавет. Персонаж, успешно прошедший проверку Проницательности со СЛ 20, отметит, что эти жесты слегка неловкие, будто киши узнали их только недавно. Если кто-то из героев находится под действием заклинания *понимание языков*, он сразу услышит в молитве имя Талавет.

Если киши ещё не заметили персонажей игроков, один из уцелевших убежит за помощью. Вторая остаётся с раненым

другом, говоря ему что-то успокаивающее. Если персонажи ничего не предпримут, то через 1 час придут несколько кишей с импровизированными носилками, чтобы унести раненого. Герои могут попытаться тайно проследовать за ними (см. «Общественный центр „Облачный“» далее), хотя им придётся проходить встречные проверки Скрытности против Внимания кишей (используйте блок параметров киша со стр. 58), чтобы оставаться незамеченными. Разумеется, герои могут и самостоятельно заняться исследованием Истамака (см. «Изучение Истамака» на стр. 12), хотя при этом рискуют упустить важные детали.

У персонажей игроков есть возможность установить дружеский контакт с кишами-изгоями, но успех не гарантирован. Как только киши замечают героев, то настораживаются, будучи не уверены в их намерениях. Изгои не нападают на незнакомцев без предупреждения, как киши с посадочной площадки (особенно когда они в меньшинстве, как сейчас), но их начальное отношение к героям недружелюбное. Если персонажи приближаются к ним, убрав оружие и демонстрируя пустые руки, им дадут подойти на 30 футов. Если герои захотят попытаться исцелить раненого или применить заклинание вроде *общего языка*, чтобы помочь кишам их понять, придётся подойти ближе. Чтобы изменить отношение кишей на безразличное и подойти ещё на 10 футов, персонажи должны говорить, не повышая голоса, и успешно пройти проверку Дипломатии со СЛ 26. После этого киши опустят оружие и начнут задавать вопросы на упрощённом кишалийском, пытаясь выяснить, кто герои такие и что им нужно.

К несчастью, для ответа на вопросы героям потребуется заклинание *полиглот*, но если персонаж укажет на небо и жестами обозначит звездолёт (или иным образом объяснит жестами свои мирные намерения) и успешно пройдёт проверку Культуры или подходящей Профессии со СЛ 21, то киши поймут его и без знания языка. После завершающей успешной проверки Дипломатии со СЛ 21 (вне зависимости от понимания языка) персонажи смогут подойти достаточно близко, чтобы помочь раненому кишу или сотворить на другого киша *общий язык*. Персонажи, исцелившие раненого киша, немедленно заслужат доверие изгоев. В противном случае героям потребуется ещё несколько минут объяснений (если они способны говорить с изгоями на одном языке) или жестикуляции, указывающей на их мирные намерения, после чего изгои решат, что герои не представляют непосредственной угрозы. Если один из кишей отправился за помощью, он вскоре возвращается с подмогой, чтобы унести раненого в «Облачный»; в противном случае киши попросят героев помочь им перенести товарища (если, конечно, его уже не исцелили). После недолгого обсуждения киши решают, что героям нужно встретиться с их предводительницей — Вестницей Цайль (см. далее).

Если герои отогнали враждебных кишей, то получают бонус +2 (ситуативный) к проверкам Дипломатии при общении с этими изгоями.

Сюжетная награда: если героям удалось установить мирный контакт с кишами-изгоями, они получают 1 600 опыта.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ЦЕНТР «ОБЛАЧНЫЙ»

Персонажи игроков, завоевавшие доверие изгоев или незаметно проследившие за ними, могут обнаружить их убежище: небольшой район полуразрушенных домов, когда-то известных как «Облачные жилища» (см. стр. 42) и возведённых вокруг хорошо сохранившегося общественного центра. Переход от космопорта до этого района занимает около 30 минут.

Если герои тайно следовали за изгоями, то могут попытаться установить мирный контакт с ними здесь примерно так же, как описано в разделе «Встреча с изгоями» ранее. В случае успеха они получат аналогичную сюжетную награду, а приключение продолжится так же, как если бы киши сами привели сюда героев. Если же персонажам игроков не удастся наладить контакт, им придётся исследовать город самостоятельно (см. «Изучение Истамака» на стр. 12).

В случае если дорогу показывают киши, они с героями приходят в общественный центр. Точное название здания давно стёрлось, но над входными дверями изображён большой символ Талавет, недавно нанесённый краской. Перед зданием расположена небольшая площадка, на которой несколько молодых кишей играют в какую-то игру с участием мяча и нескольких пар вертикальных обручей, расположенных на столбах в противоположных концах площадки. По соседству можно заметить десятки других кишей, которые возятся в небольших садах, занимаются ремонтом

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ЦЕНТР «ОБЛАЧНЫЙ»

зданий или ухаживают за оружием и бронёй. Многие бросают работу, чтобы поглазеть на инопланетян, когда герои идут к зданию. Интерьер совсем недавно был переоборудован в небольшую церковь, основную часть украшений которой составляют наспех созданные символы Талавет.

Персонажей игроков представляют лидеру изгоев. Вестница Цайль облачена в скромные одеяния, которые подчёркивает цветастый платок, повязанный вокруг головы. У неё множество вопросов к персонажам игроков, для облегчения общения она сотворяет *общий язык* для тех героев, которые ещё не умеют говорить на упрощённом кишалийском. Хотя прежде всего Цайль интересует, откуда герои взялись, кто они такие, почему они прибыли в Истамак и не связаны ли они с напавшими несколько дней назад чужаками, она готова ответить и на любые вопросы персонажей игроков. Если вам вдруг понадобится блок параметров Цайль (что весьма маловероятно), он приведён на стр. 11.

Ниже перечислены возможные вопросы персонажей и ответы Вестницы Цайль.

— Что это за место? / Кто вы такие?

— Мы — киши, хранители Истамака, земли наших предков.

— Почему вы друг с другом сражаетесь?

— Вы пришли к нам в неспокойное время. Те, кого вы видите вокруг себя, недавно были изгнаны из своих домов. Они осмелились говорить о том, что верховный следопыт Ксавра осквернил наши традиции. Теперь мы вынуждены драться на улицах, чтобы защитить себя. Всё это весьма прискорбно.

— Кто такой верховный следопыт Ксавра? / Ксавра — ваш лидер?

— Верховный следопыт Ксавра — один из приближённых советников вождя Хойфека. В их число входила и я, пока не воспротивилась недавним поступкам Ксавры. Он захватил наш великий храм в ложной надежде защитить его, но я всё ещё считаю, что его двери должны быть открыты для всех. Вождь знал, что я этого просто так не оставлю, поэтому изгнал меня за непокорность.

— Вы знаете что-нибудь о «Гасителе звёзд»?

— Я не в первый раз слышу это название. Те незнакомцы тоже спрашивали о нём, а после осквернили наш храм.

— Какие ещё незнакомцы?

— Они прилетели в металлическом облаке, как и вы, но его форма и цвет были другими. Их облако и одежда выглядели злыми. Мы приняли их в нашем великом храме, но они осквернили Хранилище Историй и напали на нас, причинив много смерти и разрушений, а после вернулись в облако и вознеслись в небо.

— Можете поведать нам о великом храме?

— Храм Литей был священен для наших предков, поэтому мы сохраняем его в соответствии с традициями. До недавнего времени он был открыт для всех. Когда незнакомцы ушли, верховный следопыт Ксавра закрылся внутри со своими воинами, утверждая, что храм должен быть защищён от чужаков. Я протестовала против его решения, и вождь счёл нужным изгнать меня за непокорность. К счастью, я была не единственной, кто воспротивился, поэтому многие присоединились ко мне в изгнании.

— Что такое Хранилище Историй?

— Это один из благословлённых залов Храма Литей. В нём в священных кристаллах хранится безмерная мудрость наших предков. Когда у меня были вопросы, на которые я не находила ответа, я отправлялась туда. Хотя многие слова были мне непонятны, я всегда находила там наставления. Вот почему Храм Литей должен быть открыт для всех.

— Как нам попасть в храм?

— Двери заперты изнутри и могут быть открыты лишь с дозволения Ксавры. — Цайль ненадолго задумывается. — Но голоса предков говорили и о другом пути в храм. Может быть, если вы вслушаетесь в них, то воспользуетесь этой мудростью. Сперва вы должны доказать, что

достойны лично услышать их. (Как именно это сделать — описано в разделе «Голоса предков» далее.)

— Как вы узнали о Талавет? / Почему вы решили поклоняться ей?

— Вы говорите о Сказительнице? До недавнего времени я, как и весь мой народ, почитала наших предков, труды которых нас окружают. Я по-прежнему высоко ценю их, но после изгнания мне было даровано видение мудрой женщины, рассказавшей мне замечательную историю — историю важной роли, которую я сыграю в объединении моего народа и поддержании традиций предков. После этого изгнание больше не страшило меня, и я поняла, что оно лишь поможет мне укрепить наше общество. Я верю, что вы часть этой истории.

— Мы можем здесь отдохнуть? / Вы можете нас исцелить?

— С виду вы гораздо дружелюбнее наших предыдущих гостей, и в этой части города пока больше места, чем нам нужно. Если найдёте чистую комнату — располагайтесь на здоровье. А если вы поможете устранить ущерб, причинённый другими чужаками, я с помощью благословения Сказительницы исцелю ваши раны и недуги.

ЦАЙЛЬ КО 5

ОПЫТ 1 600

Женщина, киш, мистик.

Нейтральный средний гуманоид (киш).

Иниц. +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА ПЗ: 60 ПР: 3

ЭКБ: 17; **ККБ:** 17.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +8.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +8 (1d4 + 5 *Р*, архаичное).

Дистанционная: тактический боевой лук +10 (1d8 + 5 *Ко*, архаичное).

Псевдозаклинания мистика (УЗ 5):

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 5; дистанционная атака +10):

2 круг (3 в день) — *мистическое исцеление, предвидение*;

1 круг (6 в день) — *низшее избавление, общий язык, опознание*;

0 круг (неограниченно) — *первая помощь, телекинетический снаряд*.

Дарование: акашиец.

ТАКТИКА

Перед боем: если у Цайль достаточно времени, она использует *камень чар*, чтобы сотворить на себя *отражающую броню*.

Во время боя: Цайль — учёный, а не боец, она избегает ближнего боя, предпочитая стрелять из лука или использовать *телекинетический снаряд*, и при необходимости исцеляет союзников.

Боевой дух: Цайль сдаётся сразу же, как только становится ясно, что ей с союзниками не победить, и надеется на милосердие нападавших.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +1; **Мдр:** +5; **Хар:** +3.

Навыки: Выживание +16, Культура +11, Мистицизм +16, Проницательность +11.

Прочие способности: Хроники Акаши.

Языки: упрощённый кишалийский.

Снаряжение: простой доспех из шкуры акрохора (см. стр. 44), охотничий нож (архаичный), тактический боевой лук (см. стр. 44) с 20 стрелами, *камень чар отражающей брони*.

КИШИ И АРХАИЧНОЕ ОРУЖИЕ

Большинство кишей, с которыми предстоит столкнуться героям, вооружены архаичным оружием (см. раздел «Снаряжение» их блока параметров). Важно отметить, что, если на цели нет брони или она также архаичная, это оружие наносит полный урон, в противном же случае его урон снижается на 5. В большинстве случаев это означает, что подобные атаки наносят персонажам на 5 урона меньше. Большая часть кишей носит архаичную броню, описанную на стр. 44, но это важно лишь в том случае, если персонажи игроков по какой-то причине решили использовать архаичное оружие.

ГОЛОСА ПРЕДКОВ

Цайль объясняет, что, когда киши хотят услышать голоса предков или снискать их благословение, они идут в одно из двух мест. Несмотря на то, что эти церемонии для её народа священны, за последний год их совершили немногие. Возможно, если бы Ксавра и его воины испытывали больше благоговения, они не стали бы так быстро отступать от традиции. Кроме этого, Цайль говорит, что не видит никакого вреда в том, что герои совершат эти обряды, — в конце концов, так они смогут лучше понять общество кишей.

Дом Обновления: Цайль описывает Дом Обновления как «место либо исцеления, либо тишины», в зависимости от совершающего паломничество киша. Киши идут туда, когда больны физически или духовно, и заходят в комнату в центре здания. Если предки считают, что киш чист сердцем, он выходит выздоровевшим — иногда даже здоровее, чем раньше. В противном случае паломника больше никогда не видят. Цайль упоминает и слухи о том, что Дом Обновления в некотором роде испортился. Подробнее о Доме Обновления можно прочесть на стр. 14.

Лабиринт призраков: Цайль поясняет, что, несмотря на название, в Лабиринте призраков нет ничего пугающего. На самом деле это лишь место, где «образы наших предков сильнее всего». Если киш хочет почувствовать более глубокую связь с историей города, он медитирует внутри. Цайль объясняет, что если киш задумал недоброе, то призраки ему не покажутся. Подробнее о Лабиринте призраков можно прочесть на стр. 18.

ЖИЗНЬ В «ОБЛАЧНОМ»

Персонажам игроков необязательно отдыхать в развалинах «Облачных жилищ»; некоторые герои могут не доверять изгоям или просто чувствовать себя более комфортно на борту звездолёта. Как бы то ни было, изгои с радостью позволят персонажам игроков коротать здесь свои вечера. Потратив примерно час на поиски, герои найдут несколько относительно чистых и никем не занятых квартир на третьем этаже самого северо-восточного здания. В апартаментах

просторно, и хотя всю мебель и оборудование растащили несколько столетий назад, можно с лёгкостью сказать, где были кухни, ванные, спальни и так далее. Если герои пожелают, то могут расселиться по отдельным квартирам, хотя и в одной места хватит для всех. Если собственных спальных принадлежностей у героев нет, киши поделятся с ними грубыми спальными мешками и подушками, набитыми шерстью какого-то животного.

Изучение Истамака

Настал момент, когда герои могут свободно бродить по Истамаку, стараясь отыскать подсказки о том, что культу Пожирателя удалось здесь обнаружить. Если персонажам не удалось наладить отношения с кишами-изгоями, они оказываются более или менее сами по себе, поэтому вам стоит подтолкнуть их к общению с изгоями. Чем дольше персонажи исследуют город, не нападая на изгоев, тем более любопытными и потенциально дружелюбными те становятся. Если возникнет нужда в новых возможностях установить контакт, изгои вполне могли бы прийти героям на помощь во время серьёзной схватки с другими кишами или предложить залечить раны персонажей после стычки с особо яростным представителем истамакской фауны. Когда герои встретятся и подружатся с изгоями, они смогут использовать общественный центр в качестве штаба или места привала в случае, если не захотят возвращаться на звездолёт.

Подробнее о парящем среди облаков Истамаке можно прочесть в посвящённом ему разделе на стр. 38. Обратите внимание, что из-за культистов Пожирателя большинство обитающих в городе кишей враждебно относится к чужакам, поэтому в деревню Очаг героев без боя не впустят. Все киши, за исключением детей, глубоких стариков и тяжелобольных, — искусные воины, которые благодаря боевым навыкам в течение многих поколений выживали среди руин. Лобовая атака на Очаг (чтобы получить аудиенцию с вождём или просто убить его) выходит за рамки этого приключения; киши сами по себе не злы, просто невероятно недоверчивы и ставят своё выживание превыше всего. Чтобы отпугнуть персонажей игроков и не дать им подобраться к Очагу слишком близко, вы можете увеличить число сцен с кишами-воинами (см. стр. 58), которых сопровождают киши-разведчики (см. далее) или солдаты, похожие на Хибеки (стр. 34).

Случайные сцены

Когда персонажи перемещаются из одного места Истамака в другое, могут произойти несколько (или все) из описанных ниже сцен. Они призваны продемонстрировать опасности Истамака и дать героям заработать опыт.

Бешеные звери (КО 8)

Несмотря на то, что истамакским кишам удалось приручить множество населяющих город эохи (собакоподобных существ с мощными передними лапами), по городу бродит достаточно их диких сородичей, которые охотятся на более спокойных животных в парке. Герои сталкиваются с этими существами, если проходят вблизи охотничьих угодий или через них либо неподалёку от одиноко стоящего здания (например, Безумия вождя), куда эти больные животные приходят умирать.

Существа: два бешеных эохи (см. стр. 61) щёлкают зубами и рычат на прохожих, нападая либо через несколько секунд, либо когда герои подходят слишком близко. Любой герой, успешно прошедший проверку Биологических наук со СЛ 18, определит, что животные заражены одной из форм бешенства.

БЕШЕНЫЕ ЭОХИ (2) — **КО 6**

ОПЫТ 2 400 за каждого

ПЗ: 90 у каждого (см. стр. 61).

В ближнем бою: укус +16 (1d8 + 11 *Ко* и неджейское бешенство).

ТАКТИКА

Во время боя: бешеные эохи начинают бой с наскока, стремясь приблизиться к героям и искусать их. Они не пытаются распространять болезнь специально, но предпочитают кусать противника, а не бить его крушащими ударами.

Боевой дух: бешеные эохи сражаются до смерти.

НЕДЖЕЙСКОЕ БЕШЕНСТВО

Тип: болезнь (контакт); **Испытание:** Стойкости со СЛ 16.

Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в неделю.

Эффект: на стадии «истощён» жертва также впадает в замешательство.

Лечение: 2 испытания подряд.

Патруль кишей (КО 8)

С тех пор как культисты Пожирателя покинули город и верховный следопыт Ксавра забаррикадировался в Храме Литей, истамакские киши находятся на взводе. Вождь Хойфек увеличил число патрулей вокруг Очага и части охотничьих угодий (но ещё не отдал приказ о прямом нападении на изгоев, посчитав, что они в конечном итоге приползут обратно, после того как не смогут выживать самостоятельно). Если персонажи игроков подойдут к Очагу слишком близко, то, скорее всего, наткнутся на один из этих патрулей. Кроме того, патрули вполне могут осматривать Дом Обновления или Лабиринт призраков в поисках нарушителей.

Существа: патруль состоит из трёх кишей-воинов, ведомых кишем-разведчиком. Такие группы обходят Истамак, отгоняя особо наглых хищников, приглядывая за изгоями или выслеживая чужаков. Они верны вождю Хойфеку, и им приказано пока оставить изгоев в покое. Если герои заметят приближающийся патруль, они могут попытаться спрятаться, для чего каждому из персонажей придётся пройти встречную проверку Скрытности против Внимания разведчика. Если им это удастся, они могут либо пропустить патруль, либо устроить собственную засаду.

КИШ-РАЗВЕДЧИК — **КО 5**

ОПЫТ 1 600

Киш, оперативник.

Нейтральный средний гуманоид (киш).

Иниц.: +10; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 62

ЭКБ: 20; **ККБ:** 20.

Стойкость +4; **Реакция** +9; **Воля** +8.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +13 (1d4 + 7 *Р*, архаичное).

Дистанционная: тактический боевой лук +13 (1d8 + 5 *Ко*, архаичное).

Атакующие способности: калечащий приём, обманная атака +3d8.

ТАКТИКА

Во время боя: в начале боя разведчик выпускает в героев несколько стрел, в каждом раунде перемещаясь всё ближе и ближе. Затем разведчик использует оперативную уловку невероятная подвижность, чтобы постоянно перемещаться вокруг персонажей игроков и в каждом раунде применять обманную атаку против самой подходящей цели. Разведчик приказывает остальным кишам по возможности помогать ему брать противника в тиски.

Боевой дух: когда два или более товарища киша убиты или если у него остаётся менее 20 ПЗ, он отступает и приказывает уцелевшим отступить вместе с ним. Киши возвращаются в Очаг, чтобы залечить раны и доложить о возможностях героев.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +5; **Вын:** +1; **Инт:** –1; **Мдр:** +3; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +12, Атлетика +12, Выживание +17, Запугивание +12, Культура +17.

Языки: упрощённый кишалийский.

Прочие способности: оперативные уловки (всегда начеку, невероятная подвижность), специализация оперативника (исследователь).

Снаряжение: простой доспех из шкуры акрохора (см. стр. 44), охотничий нож (архаичный), тактический боевой лук (см. стр. 44) и 40 стрел.

КИШИ (3) КО 4

ОПЫТ 1 200 за каждого

ПЗ: 60 у каждого (см. стр. 58).

Смерть с небес (КО 8)

Несмотря на то, что основная часть опасных созданий, населяющих Неджеор VI, парит в раскинувшихся под Истамаком огромных облачных океанах, в небесах над городом тоже бывает неспокойно. Эта сцена может произойти, когда группа проходит около Шпилей, или по относительно открытой поляне охотничьих угодий, или между парящими островами Разбитых земель.

Существа: острокрылы — летающие хищники, обычно встречающиеся на Абаллоне и нескольких других мирах Соглашения, но причуда параллельной эволюции породила аналогичное существо и на Неджеоре VI. Неджеорские острокрылы имеют тёмно-розовый окрас, чтобы быть менее заметными в красочных облаках газового гиганта. Героев острокрыл воспримет как потенциальную добычу и спикирует на них с резким визгом. Персонажи, успешно прошедшие проверку Внимания со СЛ 25, могут действовать в предбоевом раунде, когда в 100 футах над ними появляется острокрыл.

ОСТРОКРЫЛ КО 8

ОПЫТ 4 800

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +12; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +21.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 125

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +7.

Защитные способности: нельзя взять в тиски; **Невосприимчивость:** несмертельный урон.

АТАКА

Скорость: 15 футов, полёт 80 футов (Экс, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укус +19 (1d10 + 14 *Ко*) или удар когтями +19 (1d6 + 14 *Р*; крит.: кровопускание 1d4).

Мультиатака: укус +13 (1d10 + 14 *Ко*), 2 удара когтями +13 (1d6 + 14 *Р*; крит.: кровопускание 1d4).

ТАКТИКА

Во время боя: острокрыл использует Удар на проходе, чтобы атаковать героев, пролетая мимо них, пока его ПЗ не опустятся ниже половины, после чего приземляется в центре группы персонажей, чтобы напасть на нескольких из них, совершая полную атаку.

Боевой дух: острокрыл ищет добычу, и если персонажи окажутся ему не по зубам (и если у него останется меньше 30 ПЗ), он поспешно улетает в своё гнездо среди Шпилей.

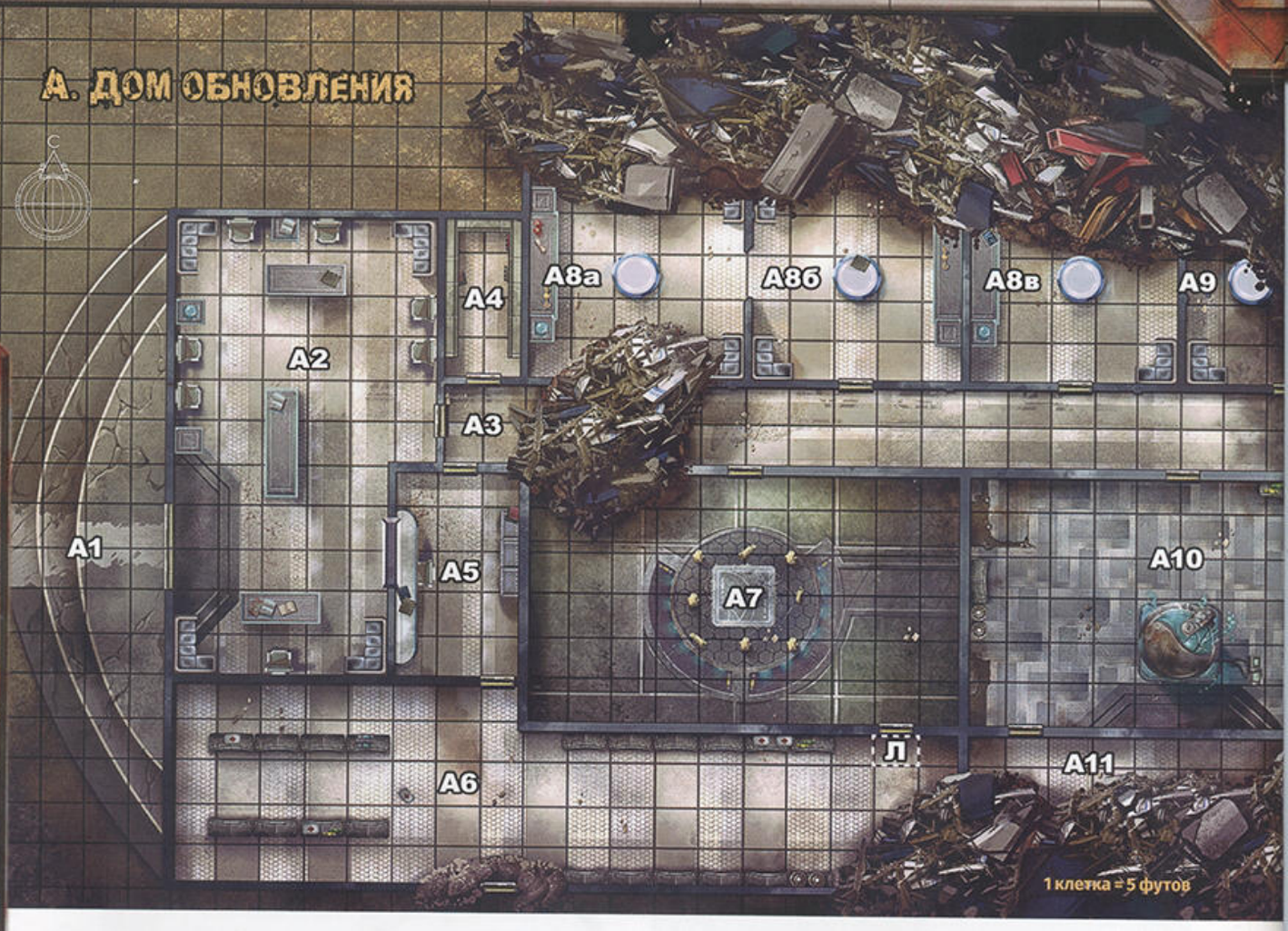
ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** –4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +12 (+29 при полёте), Атлетика +16, Скрытность +16.

Черты: Удар на проходе.

Прочие способности: овотономия (*«Инопланетный архив»*, стр. 74).



Смотри под ноги (КО 7)

В районах Истамака, куда киши заглядывают редко, буйно растут инопланетные растения и лишайники. Благодаря многолетнему опыту обитатели города избегают наиболее опасной флоры, а вот героям может и не повезти. Персонажи могут столкнуться с описанной опасностью, когда путешествуют через охотничьи угодья или Памятный холм.

Опасность: в некоторых районах города даже на улицах можно встретить островки тёмно-синей зубчатой осоки, которую местные жители называют устал-травой. Герой, идущий через заросли этой невысокой, до щиколотки, травы, должен пройти испытание Реакции со СЛ 17 и при провале получает 1d4 режущего урона. Каждый персонаж, получивший такой урон, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 17 и при провале становится утомлённым, пока не исцелит урон. Герой, успешно прошедший проверку Биологических наук со СЛ 25 до того, как кто-то наступит в устал-траву, заметит, что острые травинки вполне способны прорезать броню и плоть. После того как о свойствах травы становится известно, её можно просто обходить стороной.

А. ДОМ ОБНОВЛЕНИЯ

Дом Обновления когда-то был медицинским центром под названием «клиника „Метуна“». Он был назван в честь водного существа в мифологии кишали, способного даже после смерти возродиться из одной-единственной чешуйки. В клинике применялись последние достижения генетической терапии, способные вылечить большинство заболеваний и недугов, что вполне могло увеличить срок жизни пациента на многие годы. Вся процедура занимала всего несколько часов, включая время, проведённое в удобной послеоперационной палате для подтверждения эффективности лечения.

До наших дней сохранилось только одно устройство для генетической терапии, и киши считают его артефактом, который предки оставили в качестве награды для достойных. Больные и раненые киши совершают паломничество в это здание и некоторое время медитируют в соседней комнате, прежде чем войти в устройство. Согласно преданиям, те, чьи души признаны достойными, обновляются, в то время как недостойные либо уничтожаются, либо претерпевают ужасные превращения. Дело в том, что аппарат генетической терапии очень стар и изношен, поэтому работает через раз и не всегда способен правильно определить болезнь или попросту не имеет программ, необходимых для её лечения. В большинстве случаев устройство работает как положено, но иногда оно либо определяет всё тело киша как злокачественную опухоль и уничтожает его вспышкой энергии, либо пытается полностью перестроить организм киша, искажая его органы и разум. К несчастью, в этом случае киш не умирает, а сходит с ума и переживает болезненное превращение в отвратительную тварь, которую киши называют преображённым (см. стр. 60). Обычно преображённые живут недолго — киши убивают их сразу, как только заметят. За последние несколько месяцев состояние устройства ухудшилось, а программные сбои участились, поэтому преображённых появилось больше, чем обычно.

Высота потолков Дома Обновления составляет 10 футов, освещение в здании отсутствует, а все двери незаперты, если не указано иное.

A1. Парадный вход

На фасаде этого некогда выкрашенного голубой краской, но теперь порядком облупившегося одноэтажного здания расположена двойная дверь, к которой ведёт широкая полукруглая лестница. Над входом висит полуразрушенный голографический знак, а на дверях грубо нарисован символ. Отсюда видно, что задняя часть здания частично обрушена.

Единственная часть знака, которая всё ещё читается, — слово «клиника» на кишалийском, а изображение на двери представляет собой полукруг над прямой линией; герой, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 20, сделает вывод, что символ изображает восходящее или заходящее солнце.

A2. Зал ожидания (КО 6)

Вдоль стен этой комнаты стоит сломанная, пыльная, покрытая плесенью мебель. Напротив дверей, ведущих наружу, расположена стена с окном, закрытым панелью из непрозрачного материала. Рядом с окном находится небольшая дверь. Стены покрыты изображениями кишей со сломанными конечностями и тёмными ореолами над головой.

Когда-то здесь был зал ожидания, где пациенты и их близкие могли удобно расположиться и развлечься чтением электронных журналов, пока их не вызывали обратно в процедурные кабинеты. Большая часть мебели покрыта пылью и плесенью, а все стулья сломаны. Герой, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 20, может предположить, что в виде кишей с тёмными ореолами изображены душевнобольные.

Из-за обрушения здания окно в зону **A5** плотно закрыто. Его можно открыть, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 22 (при её совершении один персонаж может помочь товарищу), хотя проще попасть в помещение через дверь в зоне **A3**.

Существа: два киша-воина из Очага были тяжело ранены отступающими из города культистами Пожирателя и убедили двух своих товарищей помочь попасть в Дом Обновления для исцеления. Друзья не питали на это особых надежд, полагая, что раненые недостаточно чисты душой и исцеляющая камера признает их недостойными, поэтому соорудили в области **A6** импровизированную ловушку на случай, если товарищи превратятся в чудовищ. В конце концов оба друга решили остаться и подождать, чтобы добить бедолаг, если это будет необходимо.

КИШИ (2) **КО 4**

ОПЫТ 1 200 за каждого

ПЗ: 60 у каждого (см. стр. 58).

КИШАЛИЙСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для того чтобы найденные героями сокровища были хоть как-то им полезны, это оружие и технологические предметы считаются функционально идентичными снаряжению миров Соглашения. В некоторых случаях эти предметы магические, поэтому отличаются от других магических предметов исключительно внешне. Оружие же в любой части галактики работает по одному и тому же принципу: сперва направьте опасный конец оружия в сторону врага, а затем либо ударьте, либо нажмите кнопку или спусковой крючок. Если вы хотите показать чужеродность кишалийского снаряжения, то можете наложить штраф –2 на соответствующие проверки при использовании таких предметов и оружия. После того как герой попользуется предметом в течение 24 часов, он может совершить проверку Интеллекта со СЛ 14. При успехе считается, что герой привык, и штраф исчезает. Персонажи получают к этой проверке накапливающийся бонус +1 за каждый полный день использования предмета после первого. Более подробно кишалийские технологии описаны в *«Тринадцатых вратах»*, пятом выпуске серии приключений.

ТАКТИКА

Во время боя: эти киши-воины всё ещё не забыли предательства культистов Пожирателя, поэтому настроены к чужакам враждебно и сразу же их атакуют. Киши сосредотачивают внимание на героях, которые похожи на культистов (например, тех, кто носит тяжёлую броню или использует тяжёлое оружие).

Боевой дух: киши не стремятся пожертвовать собой, поэтому, когда у них остаётся меньше 15 ПЗ, они сбегут или сдадутся. Последний вариант более вероятен, поскольку герои, скорее всего, мешают сбежать через парадный вход.

A3. Заваленный коридор

Этот коридор когда-то вёл дальше в здание, но потолок и стены обрушились, образовав непроходимый завал, на расчистку которого уйдёт много дней.

A4. Склад

Вдоль стен этой небольшой подсобки стоят пыльные стеллажи с парой пустых коробок на полках. Похоже, что здесь редко кто-то бывает.

Сокровища: когда стало ясно, что Истамак отрезан от остальной части империи кишали, медикаменты были быстро изъяты и распределены среди населения. Тем не менее персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, обнаружит под перевёрнутой пустой коробкой с надписью «спрей-плоть» на кишалийском забытый *кристалл способностей (тип 2)*.

A5. Регистратура

В западной части этой зоны находится высокий стол, встроенный в стену. Половина стола расположена под большим окном, закрытым панелью из непрозрачного кристаллического материала. На север и юг ведут двери, а на стенах нарисованы стилизованные глаза.

В этом кабинете работал регистратор клиники, записывавший информацию о пациентах и вызывавший их в кабинет врача.

Компьютер регистратора (в котором хранились медицинские карты) был разобран на части много веков назад. Киши считают, что именно здесь духи предков начинают изучать и оценивать их, на что указывают изображения глаз на стенах, — к такому выводу придёт и герой, изучивший рисунки и успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 25.

ПРЕОБРАЖЁННЫЙ

A6. Галерея рисунков (КО 8)

В западной части этой комнаты стоят два ряда шкафчиков, сделанных из керамического материала, а шкафчики вдоль стен восточной части комнаты покрыты рисунками, изображающими больных и раненых кишей, входящих в зеленоватое сияние и выходящих из него полностью исцелёнными. В верхней части стен и на потолке изображены другие киши, блаженно взирающие вниз. Дверь, ведущая на северо-восток, покрыта свежими рисунками углём, а юго-восточный угол комнаты завален грудой обломков.

Шкафчики использовались сотрудниками клиники для хранения личных вещей, но из них давно выгребли всё ценное. Дверь в южной стене ведёт наружу, но она завалена большой кучей обломков. Находясь внутри комнаты, герой может разобрать завал за 10 минут, но для того чтобы открыть дверь снаружи, потребуется успешная проверка Силы со СЛ 25. Герой, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 22 во время осмотра рисунков, предположит, что наблюдающие сверху киши — духи предков или божества, оценивающие раненых.

Когда два киша из зоны **A2** наблюдали, как раненые товарищи вместе заходят в комнату медитации (см. описание зоны **A7**), они особенно не надеялись, что их друзья исцелятся. Помимо установки ловушки (см. ниже), они оставили на двери в зону **A7** предупреждение — грубо выцарапанную гуманоидную фигуру, отдалённо напоминающую киша, с лицом, замазанным множеством чёрных линий. Персонаж, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 15, поймёт, что это указание на какую-то опасность, поскольку рисунок по стилю не похож ни на одно из изображений в комнате. Если результат проверки превысит СЛ на 5 и более, герой поймёт и то, что рисунок не только предупреждает других кишей, но и указывает на природу существа или опасности за дверью.

Ловушка: уцелевшие киши установили в груде обломков ловушку, использовав для этого остатки медицинского оборудования, а затем отправились в зону **A2**, чтобы подождать. Ловушка стреляет иглами в первого, кто переступит порог северо-восточной двери.

ИГЛОМЁТ **КО 8**

ОПЫТ 4 800

Тип: аналоговая; **Внимание:** СЛ 32; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 27 (перерезать натянутый шнур).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** вручную.

Эффект: иглы +20 (дистанционная атака, 8d12 Ко).

A7. Комната медитации (КО 9)

Неизвестно, для чего изначально предназначалась эта комната, — ни мебели, ни украшений в ней не осталось, за исключением простого тканого коврика размером

4 на 4 фута. Стены, пол, потолок и даже двери выкрашены в чернильно-чёрный цвет.

Когда-то здесь размещалась одна из двух камер для генетической терапии, но с тех пор киши превратили её в место, где паломник может помедитировать в надежде очистить свои сердце и ум, прежде чем войти в камеру обновления. Отсутствие украшений и цвета призвано помочь паломнику сконцентрироваться.

Существа: после того как культ Пожирателя напал на кишей и отступил из города, два тяжелораненых киша отправились в Дом Обновления, ища лечения, и были «обновлены» неисправной машиной, когда вместе забрались внутрь. В процессе восстановления их разум был искалечен, поэтому они уже несколько часов сидят в этой комнате, будучи не в состоянии найти дверь в южной стене (ту самую, что закрыли их товарищи; см. описание зоны **A6**).

ПРЕОБРАЖЁННЫЕ (2) **КО 7**

ОПЫТ 3 200 за каждого

ПЗ: 105 у каждого (см. стр. 60).

ТАКТИКА

Во время боя: преображённые — прямолинейные противники. Завывая от боли и безумия, они бросаются на всякого, кто входит в комнату.

Боевой дух: преображённые сражаются до смерти.

A8. Послеоперационные палаты

Грязные стены этой комнаты выкрашены в спокойный аквамариновый цвет, а из-под обломков северных стен торчат остатки удобной мебели. Пыльные полы и отсутствие рисунков на стенах намекают на то, что здесь давно никого не было.

После генетической терапии пациент приходил в одну из этих палат, чтобы немного отдохнуть. После того как врач убеждался, что пациент выздоровел (обычно с помощью быстрого медицинского сканирования), он сопровождал его обратно в зал ожидания к друзьям и близким. Киши оставили эти комнаты нетронутыми.

A9. Тайник

Кроме обломков обрушившегося потолка, в этой комнате, похоже, ничего нет, хотя на толстом слое покрывающей пол пыли видны свежие следы.

Герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, замечает, что в пыли нарисовано лицо киша. После изучения рисунка и успешной проверки Культуры со СЛ 20 герой сможет заключить, что лицо выглядит грустным и что это своего рода прощальная записка или извинение. Так и есть — одна из раненых кишей, ставшая преображённым (см. описание зоны **A7**), не верила, что выживет, и оставила этот рисунок на прощание.

Сокровища: одна из раненых кишей спрятала здесь ценную вещь перед тем, как войти в камеру обновления. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 30, копаясь в обломках, обнаружит штурмовой кишский топор (см. стр. 44).

A10. Камера обновления

В этой строгой комнате царит атмосфера торжественности. В центре на квадратной 10-футовой платформе расположена капсула пяти футов в диаметре и восьми футов в высоту, сделанная из какого-то блестящего металла и опутанная десятками проводов, кабелей и труб. Многие провода подключены к стоящей рядом консоли на колёсах. В капсулу ведёт дверь высотой в шесть футов. У западной стены стоит небольшое, усыпанное сухими цветами святилище и маленькие деревянные иконы. На севере и юге комнаты расположены двери.

Эта металлическая капсула — сохранившийся до наших дней аппарат генетической терапии. Когда существо заходит внутрь и закрывает дверь, аппарат начинает работу в автоматическом режиме. Сперва он проводит сканирование пациента, чтобы определить его недуг, а затем в течение примерно 1 часа проводит терапию благотворным излучением, чтобы внести изменения в гены, стимулируя быстрое исцеление. Расположенную рядом консоль можно использовать, чтобы скорректировать процедуру (или завершить её досрочно), хотя в текущем состоянии это устройство бесполезно. Медицинское программное обеспечение капсулы не в состоянии полностью проанализировать различия между физиологией кишей и кишали (и, конечно же, с трудом подстраивается под совершенно чуждые организмы). Вероятность сбоя в работе капсулы составляет 25% и увеличивается до 75%, если в капсулу зайдёт не киш.

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА
ЧАСТЬ 1: ВЕЧНЫЕ В ПОТОКЕ
ЧАСТЬ 2: ЗАБЫТЫЙ ГОРОД ИСТАМАК
ЧАСТЬ 3: ХРАМ ЛИТЕЙ
ИСТАМАК
ПОТОК И АЛЛЮВИОН
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Если капсула срабатывает правильно, находящееся внутри существо по прошествии часа восстанавливает 5d8 + 10 ПЗ и получает эффект *избавления от недуга* (УЗ 10).

Если происходит сбой, находящееся внутри существо в течение 1 часа один раз в минуту подвергается действию среднего уровня радиации («*Основная книга правил*», стр. 404), если не выберется из камеры или процесс не будет остановлен. Герой, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 30, может использовать консоль для завершения лечения; если герой не читает на кишалийском, то получает к этой проверке штраф –4. Кроме этого, герой, успешно прошедший проверку Инженерного дела со СЛ 25, может отключить капсулу, выдернув нужные провода, но после этого капсула совсем перестаёт работать до тех пор, пока герой не отремонтирует её, совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30.

КИШАЛИЙСКИЙ ПЛАНШЕТ

Персонаж, способный читать на кишалийском и успешно прошедший проверку Биологических наук со СЛ 28 во время изучения консоли, определяет, что капсула пытается воспроизвести «идеальную» биологию кишали, которая из-за тысяч лет дивергентной эволюции в суровых условиях немного отличается от физиологии нынешних жителей Истамака. Всё это может привести к тому, что существо внутри капсулы будет убито или подвергнется ужасным мутациям. Если у героев есть образец ДНК кишей (кусочек кожи или немного крови одного из кишей из зоны **А2** вполне хватит), они могут совершить проверку Компьютеров со СЛ 28, чтобы перепрограммировать капсулу так, что она всегда будет корректно исцелять кишей. Герои могут аналогичным образом добавить в базу данных и ДНК другого существа; в случае успеха это устранит вероятность сбоя, когда представитель этого вида использует устройство. Тем не менее ДНК каждой дополнительной расы, добавленной в систему после первых двух, увеличивает СЛ проверки Компьютеров на 2 (+2 для третьей расы, +4 для четвёртой расы и так далее), поскольку система слишком повреждена и ДНК отдельных рас могут смешаться.

Развитие: среди подношений на алтаре лежит плоский треугольный кристалл. Герой, успешно прошедший проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 12, опознает в нём устройство хранения данных; если герои уже опознали устройство хранения данных из зоны **Б8**, то и это устройство узнают сразу же. Для доступа к устройству требуется коснуться кристалла в определённых местах и успешно пройти проверку Компьютеров со СЛ 15. Большая часть данных повреждена без возможности восстановления, за исключением одного голосового сообщения на кишалийском. Когда герои получают доступ к сообщению, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Голос говорящего глубокий и хриплый. «Приветствую. Говорит... — сообщение прерывают громкие помехи, — начальник охраны Литейной. Недавно у нас... — снова помехи, — несколько секретных материалов, и мы осуществляем проверку всех входов и выходов в нашем учреждении. Насколько я могу судить, цифрового замка серии КЛТ-88 на служебном входе никто не касался, но в руководстве к нему говорится, что замок можно перевести в режим ожидания и открыть с помощью пароля администратора. Конечно... — снова помехи, — но директор и я хотели бы знать, сколько ваших сотрудников имеют доступ к этому паролю. Мы ни в чём вас не обвиняем, но хотим проверить все варианты. Пожалуйста, ответьте при первой же возможности».

Герой, успешно прошедший проверку Интеллекта со СЛ 14, придёт к выводу, что Храм Литей и упомянутая в сообщении Литейная, вероятно, одно и то же. Кроме того, метаданные сообщения содержат частичный адрес маршрутизатора, идентифицирующий сервер, с которого было отправлено сообщение. Герой, у которого изучен навык Компьютеры, может найти эту информацию без проверки, а если он успешно пройдёт проверку Компьютеров со СЛ 12, то поймёт, что, изучив подобные сообщения, сможет точно определить местоположение сервера.

Если у героев, кроме этого сообщения, есть и сообщение из зоны **Б8**, перейдите к разделу «Расколотые земли» на стр. 22.

Сюжетная награда: если персонажи игроков перепрограммировали аппарат генетической терапии, то получают 1 600 опыта.

А11. Заваленный офис

Эта комната заполнена обломками большей части потолка, которые после обрушения образовали непреодолимый завал. Из-под обломков торчит разломанная офисная мебель, а пол покрыт густым слоем грязи и пыли. В северной стене расположена дверь.

Когда-то в этой комнате был кабинет главного врача и директора клиники, но при обрушении здания на неё пришёлся основной удар. Здесь нет ничего интересного, и потребуются дни, а возможно, и недели, чтобы расчистить завалы.

Б. Лабиринт призраков

В здании, ныне известном как Лабиринт призраков, некогда размещался небольшой музей, посвящённый истории Истамака, в котором были выставлены реалистичные голограммы важных представителей народа кишали, информация о главных достопримечательностях города и краткий экскурс в важные моменты его прошлого. Всё это было скорее рекламой мегаполиса, нежели официальной и серьёзной летописью его истории, но местные жители гордились этой туристической достопримечательностью, в которой часто проходили выездные экскурсии для школьников. Отчасти популярность музея была связана с тем, что голограммы имели рудиментарные искусственные личности: они общались с гостями, отвечая на их вопросы и превознося достоинства города.

Здание всё ещё снабжается электроэнергией, но за тысячелетия голопроекторы существенно износились, поэтому проецируемые изображения часто размыты или заполнены цифровыми помехами, а искусственные личности деградировали и несут околесицу. Киши используют музей для «общения» с предками: они ненадолго включают энергию и ходят по залам, вслушиваясь в бормотание голограмм.

Ответы, которые получает паломник, часто загадочны или неразборчивы, поэтому Лабиринт призраков используется, только чтобы задать важнейшие вопросы, которые не дают покоя самым набожным кишам.

Ниже приведены особенности помещений Лабиринта призраков. Зона **Б1** находится снаружи, в зонах **Б2** и **Б3** тусклый свет, а в зонах с **Б4** по **Б7** освещение отсутствует вовсе, когда не включены голографические экспонаты (работающие экспонаты излучают тусклый свет). В зонах **Б8** и **Б9** освещение отсутствует. Высота потолков — 8 футов.

Б1. Разрушенный вход (КО 8)

Парадный вход этого здания был срезан каким-то древним бедствием, обнажившим металлические опоры, трубы и кусочки проводки. Земля завалена обломками, часть которых была убрана, чтобы расчистить тропу в строение.

Большая часть здания погребена под обломками других сооружений, которые разрушались на протяжении тысячелетий и сформировали своеобразную защитную оболочку, сохранившую музей от разрушительного влияния времени Территория вокруг входа давно расчищена, и с неё виден яркий и весёлый, пусть и выцветший со временем, интерьер здания. На фасаде здания давно не осталось никаких вывесок, но герои смогут отыскать его название внутри. Клетки прохода, ведущего из зоны **Б1** в зону **Б2**, заполнены обломками и считаются пересечённой местностью, но их можно расчистить, потратив на каждую клетку по минуте работы.

Существо: с недавних пор в этой области начал охотиться крупный, похожий на удава змей — акрохор. Когда герои приближаются к зданию, он лежит, свернувшись, среди открытых металлических опор наверху, пытаясь устроить засаду. Герой, успешно прошедший встречную проверку Внимания против Скрытности акрохора, заметит животное прежде, чем оно нападёт.

АКРОХОР **КО 8**

ОПЫТ 4 800

ПЗ: 128 (см. стр. 55).

ТАКТИКА

Во время боя: акрохор нападает на героев сверху, свешиваясь с металлических балок. Если ему удаётся взять кого-то в захват, он соскальзывает с металлических опор, чтобы сдавить жертву до смерти.

Боевой дух: когда у акрохора остаётся меньше 30 ПЗ, он пытается отступить, забравшись наверх и уползая прочь.

Б2. Билетная касса

У западной стены стоит небольшая будка с большим открытым окном. Дверной проём на севере перекрыт толстой полупрозрачной панелью из какого-то

синтетического кристалла. Стены украшены росписями краской и углём, изображающими гуманоидные фигуры, возвышающиеся над зданиями города; эти титаны, кажется, благожелательно смотрят на городских обитателей.

На большой вывеске под окном билетной кассы на кишалийском написано «Исторический музей Истамака» и указаны цена билета, часы работы и тому подобные детали, которые давно утратили актуальность. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 30, обнаруживает в задней части будки потайную дверь, ведущую в зону **Б9**.

Как и во многих других частях города, киши украсили интерьер этого здания при помощи угля и своих красок, рассказав свою версию истории этого места при помощи рисунков. Доступ в остальную часть здания перекрыт панелью в 3 дюйма толщиной (твёрдость 20, 80 ПЗ, СЛ ломания 30), способ открыть её или получить доступ к механизму, позволяющему это сделать, неочевиден. Герой, осмотревший рисунки и успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 25, догадается, что огромные фигуры — предки кишей, наблюдающие за городом и его нынешними жителями. Этот герой заметит и ряд очень неявных знаков на рисунках, указывающих на замаскированную панель в стене возле билетной кассы (её может найти и герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 35).

За панелью расположен большой рубильник. Переключение рубильника подаёт в здание энергию, после чего открывается дверь в зону **Б3** и включаются голографические экспонаты. Кроме того, в этой зоне включается приветственная голограмма, демонстрирующая панораму города (изображение сильно искажено помехами, но демонстрирует город на пике славы). Голос комментатора (на кишалийском) всё ещё слышен, хотя из-за сильных помех разобрать удаётся немногое. Сообщение повторяется несколько раз, после чего проектор перегревается и автоматически отключается, чтобы избежать поломки.

«Добро пожаловать в... — звук искажается, — Истамак, сияющий город прогресса! Отправьтесь... — помехи заглушают несколько частей следующих предложений, — увидеть... живую историю... — Фоновая музыка на несколько мгновений становится громче, заглушая голос. — Не стесняйтесь задавать вопросы... и приходите снова!»

Б3. Сувенирный магазин

Эта комната тоже украшена рисунками, в этот раз изображающими маленькие фигуры на улицах стилизованного города, с благоговением взирающие на большую арку на западе, которая ведёт в широкий и тёмный коридор. В северо-западном углу есть небольшой прилавок, а в восточной части комнаты — несколько пыльных полок и пустых крючков.

Когда-то здесь располагался сувенирный магазин музея, в котором продавалась всевозможная одежда, цифровые книги и другие сувениры, которые туристы могли приобрести на память о визите. Герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 30, замечает за прилавком потайную дверь, ведущую в зону **Б9**.

Киши считали эту комнату отправной точкой путешествия к общению с предками. Здесь они останавливались, чтобы немного помедитировать, прежде чем продолжить путь. Они убеждены, что полки и крючки когда-то использовались их предками для хранения священных реликвий, поэтому оставили их нетронутыми.

Сокровища: в пыли на одной из полок лежит полностью заряженная голографическая кожа, запрограммированная так, чтобы пользователь выглядел как последний мэр Истамака — кишали, изображаемый живой голограммой в зоне **Б4**.

Б4. Основание Истамака (КО 8)

Анимированные голографические экспонаты вдоль стен этой секции извилистого коридора изображают планирование и строительство огромного города среди облаков: инопланетные архитекторы, манипулирующие трёхмерными электронными чертежами, важная фигура, стоящая на открытой облачной барже и тянущая рычаг, который включает крупную строительную технику на заднем плане, и горстка маляров, завершающих покраску здания. Анимация повторяется каждые несколько минут. Перед каждым экспонатом установлен большой сенсорный экран.

Первый ряд экспонатов демонстрирует идеализированные сцены основания и строительства Истамака. Сенсорный экран перед каждым экспонатом был предназначен для активации искусственных личностей голограмм, но если на него теперь нажать, изображение застынет и раздастся строка искажённой речи, не поддающейся переводу. Изображения часто размываются и искажаются.

Если персонажи игроков входят в музей, не включив питание в зоне **Б2**, в коридоре темно и экспонаты выключены. В таком случае живую голограмму (см. «Существо» ниже) можно будет найти только в области **Б7**.

Существо: на протяжении веков голограмма последнего кишалийского мэра Истамака (см. описание зоны **Б7**) постепенно исказилась и превратилась в живую голограмму, своего рода цифрового призрака, у которого появилась собственная примитивная личность, основанная на ошибках в программном коде. «Мэр» ведёт себя так, как будто является главой и защитником города: он просит кишей, приходящих в Лабиринт призраков, задавать ему вопросы и просить его покровительственного благословения и старается их защитить. Хотя голограмме ничего не известно о последних происшествиях с участием культа Пожирателя, ей понятно, что герои явно не из этих мест, поэтому она даже не думает задавать вопросы и приходит к выводу, что чужаков надо убить или прогнать. Голограмма прячется среди других голограмм в этой комнате, ожидая шанса нанести удар.

ЖИВАЯ ГОЛОГРАММА КО 8

ОПЫТ 4 800

ПЗ: 115 (см. стр. 57).

ТАКТИКА

Во время боя: живая голограмма использует свою бестелесность, чтобы наносить удары и тут же отступать, пока герои перемещаются по этой зоне, а также зонам **Б5**, **Б6** и **Б7**. Она использует голограмму, чтобы запутать их. Если её каким-то образом будут удерживать на одном месте, она будет ругаться на кишалийском и по мере возможности совершать полные атаки, атакуя самых слабых на вид персонажей.

Боевой дух: хотя живая голограмма и не осознаёт, что возродится после смерти, она сражается, будто ей нечего терять. Тем не менее после смерти она через несколько часов восстанавливается в зоне **Б7**, если её сломанный голопроектор не был уничтожен или отремонтирован.

Б5. Промышленность Истамака

В этой части коридора представлены анимированные голографические экспонаты, демонстрирующие производственные и промышленные работы: миниатюрная версия газодобывающего судна собирает облака, инопланетянин в комбинезоне стоит у пульта автоматизированной производственной линии, другой сидит за большим верстаком, ремонтируя небольшое технологическое изделие, а его лицо комично искажено большим увеличительным зеркалом. Эти экспонаты, как и предыдущие, снабжены сенсорными экранами и повторяют анимацию каждые несколько минут.

Второй ряд экспонатов проигрывает идеализированные изображения предприятий и отраслей промышленности Истамака, причём Литейной уделяется основное внимание. Сенсорный экран каждого экспоната активирует искусственные личности голограмм, хотя из-за сбоя воспроизводится одно и то же сообщение на кишалийском, представляющее собой проспонсированную Литейной пропаганду. В этом обращении провозглашалось могущество кишалийского народа, особенно когда его представители направляют общие усилия на преодоление препятствий (под которыми понимаются другие культуры и цивилизации).

Если персонажи игроков входят в музей, не включив питание в зоне **Б2**, в коридоре темно, а экспонаты выключены.

Б6. Искусство Истамака

Голографические экспонаты в этой части коридора изображают исполнителей и создателей различных видов искусства. Трио инопланетян в парадных костюмах грациозно прыгает и кружится на сцене, другой инопланетянин сидит перед каким-то инструментом, касаясь клавиш, словно пытаясь довести мелодию до совершенства, а группа посетителей стоит в художественной галерее, любуясь скульптурой из металла и стекла. Эти экспонаты тоже снабжены большими сенсорными экранами и повторяют анимацию каждые несколько минут.

Третья часть экспозиции показывает идеализированные сцены из мира искусства Истамака, в котором на самом деле всё было далеко не так празднично. В городе был один большой театр — «Новое тысячелетие» (см. стр. 43), в котором выступали многочисленные гастролирующие труппы империи кишали. В репертуаре было всё, от концертов и танцев до голографических шоу. Кроме этого, в городе было лишь несколько небольших клубов, где выступали только местные группы, а художественных галерей было мало, и дела у них шли неважно. Сенсорный экран перед каждым экспонатом активирует искусственные личности голограмм, но после стольких лет все они угрюмы и в резкой форме критикуют одежду и причёски героев. Киши считают эту часть Лабиринта призраков последним испытанием перед входом в святилище в зоне **Б8**: любой, кто сможет стерпеть насмешки, достоин войти в последний зал.

Если персонажи игроков входят в музей, не включив питание в зоне **Б2**, в коридоре темно, а экспонаты выключены.

Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 32, сможет заметить в стене дальше по коридору (там, где он расходится на север и на юг) потайную дверь.

Б7. Неисправный проектор

Проектор в конце этого коридора выводит изображение официального помещения с трибуной в центре. На заднем плане видна горстка пришельцев в строгих костюмах: некоторые, похоже, обсуждают содержание документа, а другие изучают диаграммы и цифры. Над всем этим на несуществующем ветру развевается пара знамён со стилизованными символами.

Этот экспонат посвящён правительству Истамака, а изображённые на нём существа — политики, трудящиеся на благо общества. Каждые несколько лет голограмму перепрограммировали, добавляя туда победивших в выборах должностных лиц, включая и мэра, который должен стоять за трибуной в самом центре композиции.

Однако голограмма, изображающая последнего мэра Истамака (имя которого давно позабыли), из-за повреждённого проектора значительно отклонилась от первоначальной программы. Скорее всего, герои победили живую голограмму, когда проходили через зоны **Б4–Б6** (если же нет, то она стоит за трибуной, поджидая, когда персонажи подойдут поближе, чтобы напасть; см. описание зоны **Б4**), но даже в этом случае она, мерцая и искажаясь, то и дело на несколько секунд появляется. Заметивший это персонаж, который успешно прошёл проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 18, предположит, что дело в неисправном проекторе.

Любой герой, зашедший внутрь голографического экспоната, без труда найдёт проектор, который можно починить, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30. Каждая попытка занимает 1 час; если группа не сумеет оперативно провести ремонт, живая голограмма может возродиться и снова их атаковать.

Кроме этого, персонажи могут просто уничтожить проектор (небольшой предмет обладает КБ 4, твёрдостью 25, 45 ПЗ и СЛ ломания 25).

Сюжетная награда: если герои разрушили или починили неисправный проектор и даруют живой голограмме вечный покой, они дополнительно получают 1 600 опыта.

Б8. Святилище

Голографические экспонаты в конце коридора не работают, но их заменили рисунками, изображающими инопланетян в торжественных позах: лица их обращены к небу, а тела светятся изнутри. Небольшое святилище в центре усыпано крошечными куколками, сплетёнными из проволоки и металла.

Киши посвятили этот тёмный уголок музея изображённым на голограммах кишали, которых почитают за святых. После прогулки через коридоры паломники входят сюда, чтобы оставить маленькую куклу, изображающую их самих, и получить благословение предков.

Развитие: среди подношений на алтаре лежит плоский треугольный кристалл. Герой, успешно прошедший проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 12, опознает в нём устройство хранения данных; если герои уже опознали устройство хранения данных из зоны **А10**, то и это устройство узнают сразу же. Для доступа к устройству требуется коснуться кристалла в определённых местах и успешно пройти проверку Компьютеров со СЛ 15. Большая часть данных повреждена без возможности восстановления, за исключением одного голосового сообщения на кишалийском. Когда герои получают доступ к сообщению, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Сообщение начинается с громких помех, после которых раздаётся женский голос: «...технический директор „ТехОхраны". Наша служба поддержки получила ваше сообщение касательно... — снова помехи, — и я хочу заверить вас, что мы относимся к вашим вопросам безопасности со всей возможной серьёзностью, ведь вы наш крупнейший клиент. — Раздаётся неловкий смешок, искажённый помехами. — Копия пароля администратора для вашего замка, да и вообще всех установленных нами замков, хранится на сервере в Литейной. Доступ к этому серверу возможен только с подключённого к нему терминала, к которому имеют доступ только я, генеральный директор „ТехОхраны" и несколько ключевых членов нашей команды. Кроме того, я проверила журналы доступа этим утром — к файлу никто не обращался почти год, да и то для обычной...» Остаток сообщения не разобрать из-за помех.

Герой, успешно прошедший проверку Интеллекта со СЛ 14, придёт к выводу, что Храм Литей и упомянутая в сообщении Литейная, вероятно, одно и то же. Кроме того, метаданные сообщения содержат частичный адрес маршрутизатора, идентифицирующий сервер, с которого было отправлено сообщение. Герой, у которого изучен навык Компьютеры, может найти эту информацию без проверки, а если он успешно пройдёт проверку Компьютеров со СЛ 12, то поймёт, что, изучив подобные сообщения, сможет точно определить местоположение сервера.

Если у героев, кроме этого сообщения, есть и сообщение из зоны **А10**, перейдите к разделу «Расколотые земли» далее.

Б9. Служебный коридор

Этот коридор обходит почти всё здание по периметру, обеспечивая доступ к компьютерным консолям, управляющим экспонатами. В этом плохо проветриваемом помещении примерно на 3 градуса теплее, чем снаружи. Находясь внутри коридора, можно без труда заметить все потайные двери в его стенах.

Сокровища: когда владелец музея понял, что город оказался отрезан от остальной цивилизации кишали, он спрятал в коридоре немного оружия и боеприпасов (рядом с обозначением **Б9** на карте) на случай, если ситуация усугубится. К сожалению, несколько недель спустя он был убит во время беспорядков, и с тех пор в этот коридор никто не заходил. Несмотря на то, что оружие и боеприпасы были созданы инопланетянами и им уже несколько тысяч лет, они функционируют так же, как и их современные аналоги (см. «Кишалийские технологии» на стр. 15). Здесь лежит *нуль-пространственная камера (тип 2)*, а в ней — *контур ускорения* (улучшение брони), *грозовая печать сопряжения* (уровень 8) и укороченный дробовик с 16 дробовыми патронами.

Расколотые земли

Даже если герои прослушали сообщения с двух кристаллов хранения данных, найденных в зонах **А10** и **Б8**, пароля администратора для служебного входа Литейной у них ещё нет. Тем не менее сообщения содержат несколько подсказок, которые помогут его отыскать, а именно — частичные адреса

маршрутизатора для сервера «ТехОхраны», на котором может храниться искомый пароль. Если у героя есть оба сообщения, он может пройти проверку Компьютеров со СЛ 25, чтобы совместно проанализировать две части адреса маршрутизатора и точно определить физическое местоположение древнего сервера, через который эти сообщения были отправлены. Сервер расположен в здании «ТехОхраны» в северо-западной части Истамака, на небольшой цепи отдельно парящих островов, которую киши называют не иначе как Расколотыми землями. Более подробно об истории Расколотых земель можно прочесть на стр. 43.

Если герои вернутся к Вестнице Цайль, чтобы расспросить её о Расколотых землях, она поведает, что там очень опасно и что только твердолобые юнцы, желающие произвести впечатление на возлюбленных, пускаются в опасное путешествие по этим разрушенным кускам земли. Её народ убеждён, что здания в Расколотых землях «злые», и Цайль рассказывает историю про кишей, которые, войдя в них, пропадали навечно. Больше ничего полезного она им не сообщит, но если герои попросят у неё скалолазное снаряжение, она даст им 50-футовый трос из титанового сплава и штурмовой крюк с полностью заряженным аккумулятором и скажет, что хотела бы услышать об их приключениях, если они вернутся.

К счастью, офисы «ТехОхраны» (зона **B**) располагаются на одном из ближних островов Расколотых земель, и к нему ведёт цепочка из нескольких небольших скалистых островков. Если у персонажа есть реактивный ранец или заклинание *полёт* (минимум 3 круг), он с лёгкостью доберётся до нужного острова. Первый островок находится в 40 футах от «берега» и выше его уровня на 5 футов. Следующие два островка находятся на расстоянии 30 футов друг от друга, хотя каждый парит на 10 футов выше предыдущего. Остров с офисами «ТехОхраны» находится в 50 футах от последнего островка, но на той же высоте. На каждом островке может поместиться четыре существа среднего размера или одно — крупного. Если герои будут использовать трос и штурмовой крюк, которые им дала Цайль, им придётся совершить дистанционную атаку против КБ 5, чтобы зацепить крюк за каждый из островков (можно бросать крюк как гранату, а можно установить его на любое дистанционное оружие, результат проверки атаки которого сравнивается с ККБ; см. *«Основная книга правил»*, стр. 220). После того как крюк закреплён, герои могут перебраться по тросу, совершив проверки Атлетики со СЛ 10. Помните, что падение в этой ситуации, скорее всего, смертельно, так как ближайшая поверхность — ядро планеты, до которого лететь не одну тысячу миль. С другой стороны, столь долгое падение даст другим героям возможность оперативно организовать спасательную операцию!

Кроме этого, герои могут попытаться использовать звездолёт, чтобы высадиться у офисов «ТехОхраны». Посадить звездолёт на Расколотых землях негде, но герой может пройти проверку Пилотирования со СЛ 30, чтобы подлететь к островку поближе и ненадолго зависнуть. При этом другие герои смогут совершить 15-футовые прыжки из шлюза на остров. Провал проверки Пилотирования на 9 и менее

означает, что пилоту не удалось подвести звездолёт достаточно близко для безопасного прыжка, а провал на 10 и более также означает, что звездолёт получает 4d6 урона ПЗ (щиты от него не спасут), когда пилот задевает бортом торчащий из острова камень. Конечно, даже если остальная часть экипажа доберётся до островка, пилоту нужно будет и самому туда как-то попасть — он не может просто выпрыгнуть, оставив звездолёт висеть в воздухе.

В. ОФИСЫ «ТЕХОХРАНЫ»

Персонажам предстоит проникнуть в здание организации «ТехОхрана», которая занималась установкой сигнализаций и цифровых замков на многие предприятия Истамака, включая и Литейную. Сотрудники организации не только выезжали на установку оборудования, но и проводили отладку замков и добавляли в них новые функции, хотя основная часть физических компонентов производилась на стороннем предприятии. После катастрофы, отколовшей часть города, это место оказалось обесточено, но если героям удастся получить доступ к серверу с электронным руководством, в котором указан пароль администратора к служебному входу в Литейную, они смогут проникнуть на этот оружейный завод. Для поиска руководства им понадобится номер модели цифрового замка, указанный в сообщении из зоны **А10**.

К несчастью, в офисах «ТехОхраны» теперь обосновалась огромная колония волнистой плесени — микроскопических грибков. Плесень проникла в стены, пол и потолок здания, её прочные нити — единственное, что скрепляет здание воедино, не давая ему рухнуть.

Ниже приведены особенности помещений «ТехОхраны». Зона **В1** расположена снаружи, в зонах **В2** и **В5** есть окна, пропускающие свет извне, но в остальном здании освещение отсутствует — все прочие окна и отверстия забиты грязью и сажей, из-за чего в большей части помещений темно. Двери (твёрдость 8, 30 ПЗ) незаперты, хотя многие из них заклинило в закрытом состоянии. Высота потолков — 8 футов. В здании нет работоспособных источников света, и даже если бы они были, без энергии они бы не работали.

В1. Внешняя площадка (КО 7)

Ко входу в это серое здание ведёт ровная дорожка, огибающая заросший газон. Сине-зелёная трава высотой доходит до колена и пахнет сладко, как разогретый солнцем мёд. Стены здания пронизаны едва заметными белыми нитями, покрывающими все поверхности.

Герой, осмотревший стены и успешно прошедший проверку Биологических наук со СЛ 25, определит, что это какая-то плесень, поэтому дышать в помещениях может быть опасно для здоровья — придётся задействовать системы жизнеобеспечения брони, которые смогут отфильтровать витающие в воздухе споры. Если результат проверки превысит её СЛ на 5 и более, герой поймёт, что плесень представляет собой огромную колонию, которая вполне может защитить себя, если почувствует угрозу. Герои могут попытаться повредить нити снаружи, но вреда волнистой плесени это не нанесёт: несколько кусков стены отломятся, но колония на это не отреагирует — она

достаточно терпелива и умеет выжидать. Герой, успешно прошедший проверку Инженерного дела со СЛ 20, заметит, что нити плесени выступают в роли своеобразной арматуры, удерживая стены от обрушения под собственным весом.

Парадные двери незаперты, но из-за огромного количества проходящих через них нитей считаются заклиненными, поэтому для того, чтобы их открыть, потребуется успешная проверка Силы со СЛ 20. Нити рвутся с мерзким хлюпающим звуком, волнистая плесень немедленно узнаёт о присутствии в здании посторонних.

Существа: недавно волнистая плесень атаковала двух дэлнов, которые слишком близко подлетели к крыше здания. Дэлны похожи на населяющих Бреседу и Лиавару барату и представляют собой живые «дирижабли», наполненные летучим газом и внешне отдалённо напоминающие морских медуз. Эти существа дрейфуют в верхних слоях атмосферы Неджеора VI, поглощая из облаков минералы и исторгая непереваренные вещества: подобные погадки похожи на камни размером с кулак и иногда содержат в себе ценные металлы. Уровень интеллекта дэлнов соответствует таковому у животных, кишалийские облакодобытчики считали их вредителями, хотя современные дэлны за многие тысячелетия порядком измельчали. Двум дэлнам удалось вырваться из нитей, и они как раз пытаются сбежать, когда в зоне появляются персонажи игроков. Существа паникуют и пытаются отогнать героев своими каменистыми выделениями.

ДЭЛНЫ (2) КО 5

ОПЫТ 1 600 за каждого

Особый барату («*Инопланетный архив*», стр. 14).

Принципиальная нейтральная крупная аберрация.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 65 у каждого

ЗКБ: 17; **ККБ:** 18.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +10.

Защитные способности: аморфный.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (Экс, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +12 (1d4 + 6 Д).

Дистанционная: гранулы +10 (1d6 + 5 Д, шаг дистанции 60 футов).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

Во время боя: дэлны обладают адаптацией — дистанционной атакой, позволяющей им обстреливать противников твёрдыми гранулами из облачных минералов, и пользуются ей, чтобы отогнать героев.

Боевой дух: когда у дэлна остаётся меньше 30 ПЗ, он улетает прочь, движимый инстинктом самосохранения.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +0; **Вын:** +3; **Инт:** –4; **Мдр:** +5; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика + 17, Выживание +17, Дипломатия +12, Проницательность +12.

Языки: нет.

Прочие способности: адаптация, слияние.

B2. Приёмная

Эта комната, кажется, была нетронутой в течение тысячелетий, если не принимать во внимание ковёр белёсой плесени, покрывающей всё вокруг. У западной и южной стен стоят пять кресел с мягкой обивкой. Напротив главного входа находится небольшой шкаф, а рядом с ним — большой, высотой в четыре фута, угловой стол, заросший грибами. Двери в южной части помещения ведут наружу, а ещё одна дверь ведёт на север.

В этом помещении администратор встречал потенциальных клиентов «ТехОхраны» и провожал их в один из двух конференц-залов (зона **B5**). Если кто-то приходил без записи, то ожидал своей очереди в приёмной. Плесень поглотила и планшеты, заполненные материалами для чтения, и небольшой шкаф, где хранились закуски и напитки.

Чтобы открыть северную дверь, персонажам вновь придётся совершить проверку Силы со СЛ 20, как и в случае с парадным входом.

Дэлн

B3. Офисное пространство

Эту просторную комнату заполняют небольшие серые холмики, под которыми, видимо, находятся останки столов и стульев. Две двери ведут из комнаты на юг. Дверной проём на северо-западе ведёт в комнату поменьше, а на востоке расположены ещё две двери, разделённые коротким коридором.

В помещении располагалось 20 рабочих мест, где ежедневно трудились сотрудники «ТехОхраны», наблюдавшие за различными системами безопасности, установленными по всему городу, отвечавшие на звонки старых клиентов, привлекавшие новых и выполнявшие прочие обязанности. Ничего полезного в этой комнате нет. Чтобы открыть любую из дверей в эту комнату, персонажу потребуется пройти проверку Силы со СЛ 20. Дверной проём на северо-западе ведёт в общую кухню (зона **B4**).

B4. Кухня

Эта комната тоже покрыта плесенью, как и остальная часть здания, но запах здесь почему-то даже хуже. Вонь исходит от предмета, похожего на открытый нерабочий холодильник. На стенах висят полусгнившие шкафы с частично отсутствующими дверцами, а из-под плесневого холма виднеются части круглого столика.

Офисная кухня, как и большинство общественных помещений «ТехОхраны», никогда не была безупречно чистой, даже когда здание использовалось. Волнистая плесень появилась именно здесь, разросшись из нескольких заплесневелых белковых кубиков, пролежавших в холодильнике пару десятилетий. Теперь комната сплошь заросла плесенью и грибами. Любой герой, зашедший в эту комнату без защиты систем жизнеобеспечения (например, брони), должен пройти испытание Стойкости со СЛ 18, при провале тошнотворный запах дезориентирует его на 1 минуту.

Сокровища: герой, решивший изучить содержимое шкафов и успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, найдёт *сыворотку улучшения* (учёный).

B5. Конференц-зал

Большую часть этой комнаты занимает овальный стол, вокруг которого стоит шесть стульев. На столе лежат ветхие останки аудиовизуального оборудования, покрытые тонкой плёнкой плесени. В южной стене находится большое окно, покрытое волокнистыми белыми нитями, через которое просачивается солнечный свет.

Сотрудники отдела продаж «ТехОхраны» встречали потенциальных клиентов в одном из двух одинаковых залов, отмеченных на карте как **B5a** и **B5б**, чтобы показать им аудиовизуальную презентацию или просмотреть контракты и обсудить иные вопросы. Чтобы открыть дверь в любую из этих зон, необходима проверка Силы со СЛ 20.

B6. Кабинеты руководителей

Одна из комнат, отмеченных на карте **B6**, больше другой, но обставлены они одинаково: в каждой стоит стол и несколько стульев. И офисы, и мебель в них покрыты плесенью. Южный кабинет использовался генеральному директору «ТехОхраны», а северный принадлежал техническому директору.

Сокровища: герой, решивший обыскать южный офис и успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, обнаружит гладкую фиолетовую перчатку, сшитую для руки кишали. Это *вместительная перчатка*, герои не смогут сразу же использовать её, но персонаж, у которого она пробудет в распоряжении в течение 24 часов, во время следующей примерки обнаружит, что она ему как раз по руке.

B7. Инженерный отсек (КО 8)

В этой комнате три стола, почти полностью покрытые плесенью, за исключением одного, на котором остался нетронутый участок около двух футов в диаметре. В центре этого участка находится плита квадратной формы, состоящая из металла, пластика и кристалла. Боковые грани плиты покрыты инопланетными символами и микросхемами. Нити плесени, покрывающие стены, слегка колышутся, как будто от сквозняка, хотя воздух неподвижен. Из комнаты ведут две двери, одна на запад, а другая — на юг.

Чтобы открыть дверь в эту комнату, требуется проверка Силы со СЛ 20. Здесь инженеры «ТехОхраны» ремонтировали и модифицировали цифровые замки и системы сигнализации, которыми занималась компания. Большая часть оборудования заплесневела, за исключением модифицированного прибора (см. «Ловушка» ниже), остававшегося в рабочем состоянии на протяжении тысячелетий.

Ловушка: в последние дни империи кишали технический директор «ТехОхраны» начала экспериментировать с оснащением оборудования компании магическими источниками энергии, которые, по её представлению, позволили бы оборудованию работать даже после отключения электричества. Дело шло хорошо, но закончить начатое она так и не смогла. Некоторые из её экспериментов, однако, оказались успешны, а одно устройство даже по прошествии тысяч лет сохранило достаточно заряда, чтобы сработать ещё один раз. Всякий, кто попытается тронуть это модифицированное устройство, рискует получить удар током.

МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ КО 8

ОПЫТ 4 800

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 32; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 27 (устроить замыкание) или Мистицизм со СЛ 27 (повредить руны).

Условие: касание; **Перезарядка:** нет.

Эффект: электрическая дуга (8d12 Э); испытание Реакции со СЛ 18 уменьшает урон вдвое.

Сокровища: персонаж, обыскавший столы и успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, найдёт часть охранного

оборудования, которое вполне можно (потратив 1 час работы и успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 25) использовать как детектор движения.

88. Серверная (КО 9)

Стены, потолок и пол этой комнаты покрыты толстым слоем плесени, из которого, будто крошечные пальцы, торчат тысячи белёсых нитей. Два прямоугольных объекта в центре комнаты плесень обошла стороной. Кристаллические устройства помечены угловатыми символами, и в одну из граней каждого встроена неактивная компьютерная консоль. На север из комнаты ведёт дверной проём.

Большие прямоугольные объекты — серверы, на которых хранятся все данные «ТехОхраны»: договоры, личные дела сотрудников, руководства по эксплуатации, чертежи и тому подобное. Ко всем этим данным можно получить доступ с помощью встроенных терминалов. Герой, у которого изучен навык Компьютеры, осматривавший устройства в течение 1 минуты, опознает их как серверы. Северный сервер хранит, отправляет и принимает электронные сообщения, как внутренние, так и внешние, и с него можно было выйти в инфосферу Истамака (когда она ещё существовала), в то время как южный сервер изолирован и не имеет связи с внешними сетями.

Адрес маршрутизатора, обнаруженный героями, совпадает с адресом северного сервера — это можно узнать при помощи успешной проверки Компьютеров со СЛ 15 или, если персонаж может читать на кишалийском, при помощи проверки Внимания со СЛ 25: адрес написан на корпусе. Персонаж, успешно прошедший любую из этих проверок, отмечает, что у южного сервера нет адреса, поэтому к нему можно получить доступ только через локальную консоль. Вероятно, конфиденциальная информация хранится именно на нём.

Оба сервера в настоящее время обесточены, поэтому консоли не работают. Успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 25, персонаж сможет собрать источник питания для сервера из аккумулятора повышенной (или ещё большей) ёмкости, что позволит использовать сервер в течение 1 минуты за каждый заряд аккумулятора (заряды расходуются постепенно). Кроме того, одно заклинание *подзарядки* позволит включить сервер на 10 минут (при первом использовании заклинания аккумулятор сервера не может быть им уничтожен).

После включения сервер действует как компьютер 3 ранга. Герой может взломать сервер, чтобы получить к нему доступ. Это требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 25 и занимает 3 действия полного хода. Если герои получат доступ к северному серверу, им потребуется потратить ещё 3 полных раунда на поиски нужной информации, после чего они поймут, что искомых данных на этом сервере нет. Необходимое для каждого из действий время сокращается вдвое (до минимума в одно действие полного хода) за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превосходит её СЛ.

Герой, получивший доступ к южному серверу, должен успешно пройти проверку Компьютеров со СЛ 27, чтобы обойти сетевой экран и найти пароль администратора для цифрового замка КЛТ-88, установленного в Литейной; это также занимает 3 действия полного хода. Указанное время сокращается вдвое (до минимума в одно действие полного хода) за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превосходит её СЛ. Кроме этого, южный сервер установлен на электризованной поверхности. Когда герой в первый раз проваливает проверку Компьютеров для получения доступа или поиска пароля администратора, каждый персонаж в радиусе 10 футов от сервера должен пройти испытание Стойкости со СЛ 20 и при провале оказывается в шоке на 1 раунд. Это вряд ли доставит героям неудобства, поэтому стоит намекнуть, что у сервера могут быть и более серьёзные средства защиты, — герой, решивший изучить сервер на предмет средств защиты и успешно прошедший проверку Компьютеров или Инженерного дела со СЛ 20, обнаружит, что сервер стоит на электризованной поверхности и разряд после следующего провала будет куда сильнее. В случае повторного провала проверки для получения доступа к южному серверу каждый персонаж в радиусе 10 футов от него получает 8d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое). Герои могут отключить электризованную поверхность, успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 27, хотя в случае провала этой проверки поверхность сработает, как после второй проваленной проверки Компьютеров.

Если герои успешно пройдут две проверки для доступа к системе и обхода сетевого экрана, они обнаружат пароль администратора для служебного входа Литейной: если одновременно зажать определённые клавиши, цифровой замок перейдёт в сервисный режим и его можно будет отключить без знания кода доступа, который ежемесячно меняется автоматически.

Существо: теперь, когда герои оказались в глубине территории волнистой плесени, она не позволит им уйти. Когда персонажи найдут пароль администратора и двинутся в сторону выхода, нити на стенах начинают раскачиваться, будто от сильного ветра, и быстро собираются воедино, образуя стаю и перекрывая героям выход, чтобы поглотить или заразить их.

ВОЛНИСТАЯ ПЛЕСЕНЬ — КО 9

ОПЫТ 6 400

ПЗ: 145 (см. стр. 56).

ТАКТИКА

Перед боем: плесень пытается незаметно перекрыть собой единственный выход из комнаты.

Во время боя: волнистая плесень стремится поразить своими нитями как можно больше противников.

Боевой дух: плесени давно не попадалась добыча такого размера, поэтому из-за лютого голода она сражается до смерти.

Развитие: как только волнистая плесень погибает, умирает и вся колония — покрывающая стены плесень из бледно-серой становится чёрной, а здание начинает рассыпаться на глазах. Перейдите к **событию 1**, описанному далее.

СОБЫТИЕ 1: ОБВАЛ! (КО 9)

Данное событие происходит, когда герои спешно покидают рушащееся здание. Отслеживайте действия героев в каждом раунде после смерти волнистой плесени, порядок инициативы при этом значения не имеет. Обратите внимание на изменения в планировке здания, из-за которых следовать к выходу самой прямой дорогой будет затруднительно. Последствия погребения под обломками подробно описаны в конце этого раздела (см. раздел «Под завалом» далее).

Зона **B8** терпит наибольшее разрушение — именно там находился центр колонии плесени. В конце второго раунда после смерти волнистой плесени потолок этой комнаты полностью рушится, заваливая всех, кто там находится. Когда герои проходят через зону **B7**, пол просаживается, образуя небольшую воронку между этой комнатой и зоной **B8**. Герой, вошедший в зону **B7** последним, должен успешно пройти проверку Атлетики со СЛ 25, чтобы перепрыгнуть через эту яму. В случае провала персонаж проваливается на 30 футов вниз, получает 3d6 дробящего урона и должен успеть за 3 раунда выбраться, чтобы его не завалило во время полного обрушения этой комнаты.

После обрушения северной стены зоны **B5** восточная часть главного коридора здания оказалась полностью завалена обломками, поэтому героям придётся выбираться через зоны **B6** и **B3**. Дверь в восточной стене зоны **B6** заклинило, поэтому героям потребуется проверка Силы со СЛ 25, чтобы её открыть. Вся зона **B3** считается пересечённой местностью, а дверь в её юго-восточной части завалило. Начиная с третьего раунда, проведённого героями в этой комнате, от её потолка начинают отваливаться большие куски. В каждом раунде случайно выбранный персонаж получает 4d6 дробящего урона (испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое). После шести раундов, проведённых героями в этой комнате, потолок полностью обрушивается, заваливая всех, кто находится в этой зоне (см. «Под завалом» ниже).

Когда герои вновь добираются до главного коридора, они сразу замечают, что юго-западный угол здания полностью обрушился, поэтому выйти через зону **B2** больше не получится. Если герои исследовали здание, то вполне могут вспомнить, что в конференц-залах (зона **B5**) были большие окна, выходящие на юг. Если они про это позабыли, то герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 15, услышит звон разбитого стекла, доносящийся со стороны этих помещений. Обрушение северной стены зоны **B5** перекрыло вход в зону **B5б**, но в зону **B5а** можно попасть. Если герои уже бывали в этом конференц-зале, то дверь в него открыта, в противном случае для её открытия требуется проверка Силы со СЛ 20.

При входе в зал становится очевидно, что времени до полного обрушения здания осталось совсем немного. Для того чтобы выбраться через дыру, где было окно, требуется 10 футов перемещения. Герои могут выбраться и с обычной скоростью, но для этого им потребуется успешно пройти проверку Акробатики со СЛ 16, при провале на 10 и более герой распластывается внутри здания рядом с окном. На персонажа, который покидает здание последним, падает кусок стены, нанося ему 8d6 дробящего урона (испытание Реакции со СЛ 18 уменьшает урон вдвое). При провале испытания на 10 или более персонаж вместо этого оказывается под завалом (см. «Под завалом» ниже). После этого здание полностью разрушается, превращаясь в груду обломков и заваливая всех оставшихся внутри персонажей.

Под завалом: персонажи, погребённые под обломками, получают 10d10 дробящего урона (испытание Реакции со СЛ 18 уменьшает урон вдвое). Находящийся под завалом герой каждую минуту получает 3d6 дробящего урона от давящих обломков и медленно задыхается (испытание Стойкости со СЛ 18 уменьшает урон вдвое). Погребённый персонаж может освободиться, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 25, которую может повторять один раз в минуту.

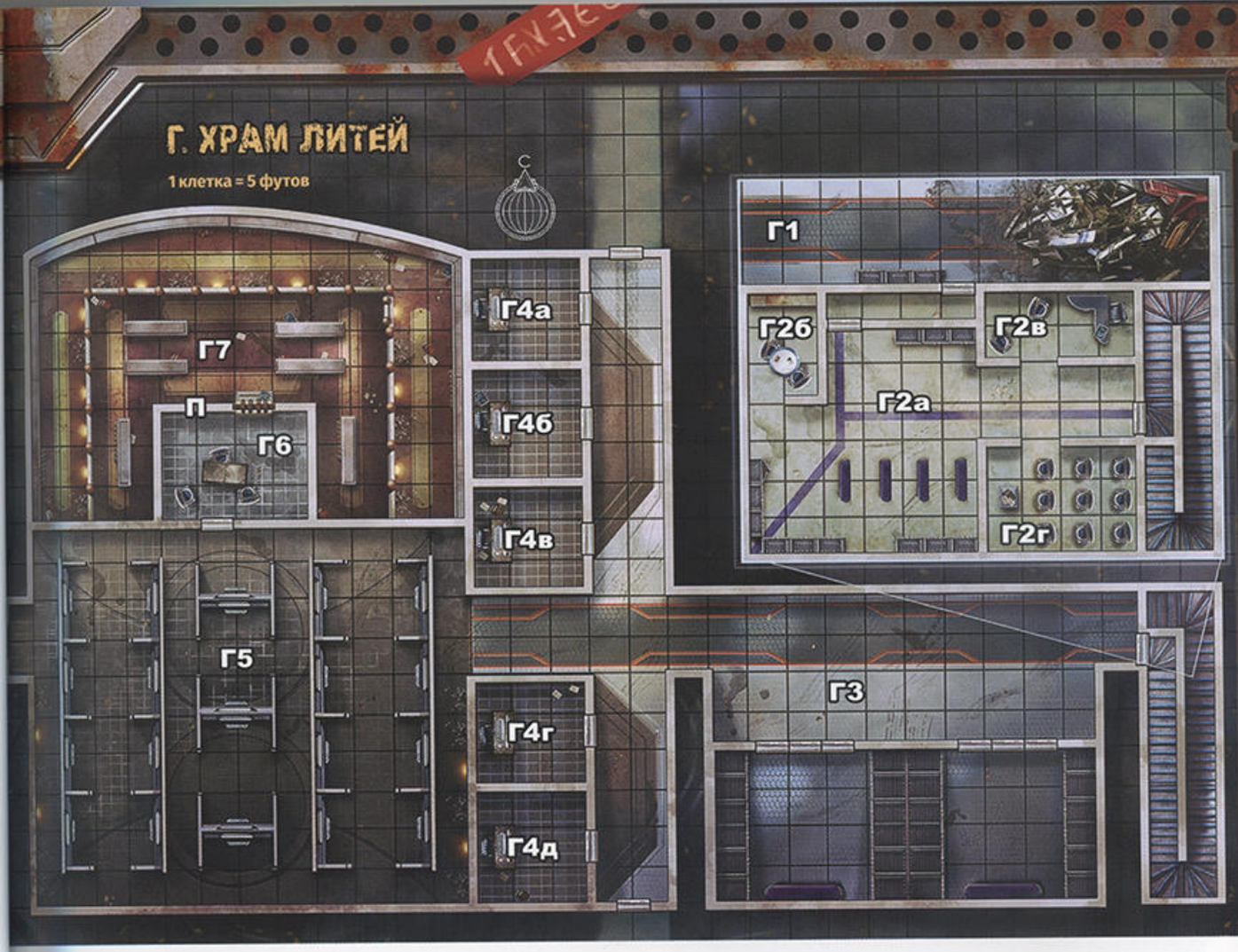
Если персонаж не находится под завалом, он может откопать заваленного товарища. Если персонаж использует только руки, он может за 1 минуту убрать с клетки камни с общим весом, равным пятикратному значению его Силы. Общий вес камней в одной 5-футовой клетке равен 200. Если у героя есть подходящий аналоговый инструмент, например кирка, лом или лопата, он может разгребать завал в два раза быстрее, чем вручную. По вашему усмотрению другие технологические инструменты могут помочь разобрать завалы ещё быстрее.

Сюжетная награда: если персонажам удалось пережить обрушение здания, они получают 6 400 опыта.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В «ОБЛАЧНЫЙ»

После того как герои получат пароль администратора для служебного входа в Литейную, они могут как направиться туда сразу же (см. зону **Г**), так и немного передохнуть и побеседовать с Вестницей Цайль. В последнем случае их радушно примут в общественном центре и сердечно похлопают по плечам (если изгоям было известно, что персонажи игроков отправились в Расколотые земли). Цайль встречает героев в своём импровизированном храме и с нетерпением расспрашивает об их похождениях. Если герои уже возвращались к ней в промежутках между посещениями Дома Обновления, Лабиринта призраков и офисов «ТехОхраны», Цайль не спрашивала их об этом, полагая, что рассказ будет неполным. Она довольно упорна в желании услышать истории героев об их приключениях и зовёт других кишей, чтобы те тоже послушали.

Персонаж может рассказать захватывающую историю, успешно пройдя проверку Дипломатии со СЛ 30 или проверку подходящей Профессии, зависящей от Харизмы (актёр, оратор и тому подобное), со СЛ 25. Если герою хочется приукрасить историю, он может совершить проверку Блефа вместо Дипломатии. Помочь товарищу в рассказе могут не более двух других героев, которым потребуется пройти проверку того же навыка. Если персонажи расскажут, что починили медицинский аппарат в Доме Обновления или проектор в Лабиринте призраков, они получат бонус +2 (ситуативный) к основной проверке. Если герои расскажут о том, что им удалось сделать и то и другое, они вместо этого получат бонус +5 (ситуативный) к основной проверке. Если персонажи откажутся рассказывать о пережитом, Цайль



отнесётся к этому с пониманием, но будет заметно разочарована. Вне зависимости от решения героев, она всё равно расскажет им, где именно расположен служебный вход в Литейную (см. описание зоны **Г1**), если им это потребуется.

Сокровища: если герои попытаются рассказать историю, но провалят проверку, изгои подарят им пару *сапог из эохи* (см. стр. 45). Если история рассказана успешно, герои дополнительно получают *ищущий улучшенный боевой лук*.

ЧАСТЬ 3: ХРАМ ЛИТЕЙ

Получив пароль администратора и узнав, где находится служебный вход, герои могут войти в Храм Литей, чтобы попытаться выяснить, что именно культистам Пожирателя удалось узнать, и заодно изгнать Ксавру из храма.

Г. ХРАМ ЛИТЕЙ

Одно из самых известных зданий Истамака, Литейная, когда-то было правительственным объектом для исследования оружейных технологий и производства нового вооружения для империи кишали. Литейная была особо востребована в разгар войны между кишали и сиввами, когда оружие было крайне необходимо, а сырьевые ресурсы Неджеора VI помогали фабрике работать на полную мощность. Когда империя кишали захватила «Гаситель звёзд», Литейная сыграла важнейшую роль в изучении супероружия. В какой-то момент учёные объекта углубились и в изучение пространственной физики, что привело к созданию Врат Двенадцати солнц и демиплана, в котором в настоящее время и находится «Гаситель звёзд».

Истамакские киши придают фабрике особое религиозное значение, так как на протяжении тысячелетий она оставалась лучше всего сохранившимся зданием в городе. Киши знают, что Литейная была очень важна их предкам, хоть и не понимают причин. Название на фасаде было повреждено, и из-за этого здание стали называть «Храм Литей». До недавнего времени любой киш мог войти в храм, исследовать большую часть сооружения и пообщаться с предками, изучив множество сохранившихся файлов систем Литейной. В некоторые области (например, в подвал) входить запрещено из-за опасных энергий или существ, которые там обосновались. Однако после того, как культисты Пожирателя воспользовались гостеприимством кишей, разграбили храм и напали на жителей Истамака (убив нескольких из них и ранив более десятка), а после этого спешно скрылись, некоторые киши решили, что пришло время ограничить вход.

Возглавлял эту группу Ксавра, верховный следопыт, служащий вождю Истамака. Он начал требовать, чтобы Храм Литей был закрыт для всех, кроме достойных, и уж тем более — для чужаков. Ксавра заручился поддержкой многих, прежде чем другой советник вождя, хранительница Цайль, осудила это предложение. Цайль и её сторонники были впоследствии изгнаны, а Ксавра вместе со своими воинами

занял храм и забаррикадировался внутри. В данной ситуации у Ксавры есть преимущество — запасов воды и еды ему хватит, чтобы просидеть взаперти несколько недель. Даже если запасы иссякнут, он и его воины достаточно фанатичны и готовы уморить себя голодом, чтобы доказать свою правоту.

Главный вход в Храм Литей расположен в центре северного фасада здания. На площади перед входом расположен замысловатый фонтан с символикой молотов и наковален. Он давно не работает, но скопившаяся в нём дождевая вода имеет, по мнению кишей, целебные свойства. На эти необычные свойства указывают рисунки на бортиках фонтана, значение которых станет понятно персонажу, успешно прошедшему проверку Культуры со СЛ 25. На самом же деле вода самая обычная, просто имеет слабый привкус меди. Большая входная дверь украшена кузнечными узорами, и никаких рисунков кишей на ней нет. Она довольно толстая, прочная и надёжно забаррикадирована изнутри. Чтобы её разрезать, придётся потратить несколько дней и использовать промышленные резаки — подобную роскошь персонажи игроков вряд ли могут себе позволить.

Служебный вход в Литейную находится в скромном переулке, который заканчивается металлическим забором высотой 20 футов; если герои не знают, где он, то могут его отыскать, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 30. Вход в нижние этажи храма (зона **Г1**) перекрывают закрытые и запертые ворота (твёрдость 20, 60 ПЗ, СЛ ломания 28, Инженерное дело со СЛ 25, чтобы открыть).

Ниже приведены особенности помещений Литейной. Зона **Г1** расположена снаружи. В здании нет освещения. Высота потолков в охраняемой зоне (**Г2**) — 10 футов, в помещении архива (зона **Г7**) — 25 футов, в остальной части здания — 15 футов. Все двери здания незаперты, если не указано обратное.

Г1. Служебный вход

Этот длинный, узкий и частично заросший сорняками дворик расположен в тени большого угловатого здания. Рядом с простой, но внушительной металлической дверью без видимых ручек или петель стоит сломанная скамейка. На двери расположена цифровая панель, над которой закреплена небольшая табличка.

Этот вход использовался работниками службы безопасности Литейной, а на скамейке отдыхали охранники, вышедшие подышать свежим воздухом. На табличке на кишалийском написано «Служебный вход», а на панели изображены другие кишалийские символы, соответствующие цифрам. Если у героев есть пароль администратора из инструкции к замку (см. описание зоны **В8**), они легко смогут открыть дверь. Персонаж может взломать панель, успешно пройдя проверку Компьютеров со СЛ 35, или обойти её при помощи проверки Инженерного дела со СЛ 38.

Г2. Логово слизи (КО 9)

Все поверхности этих смежных помещений покрыты тонким слоем слизи. В самом крупном помещении находятся пустые шкафчики, в одном из которых, вероятно, хранилось оружие и боеприпасы. Пол усыпан кусочками металла и пластика. В одной из боковых комнат стоит небольшой круглый столик, в другой — металлический письменный стол, а в третьей — несколько рядов стульев и трибуна. В восточной стене помещения расположена дверь.

Все эти помещения были отведены под собственную службу безопасности Литейной. В самом большом помещении (зона **Г2а**) хранились

униформа и снаряжение, а в северо-западном углу была небольшая комната отдыха (область **Г2б**), где охранники могли сесть и перекусить. В помещении на северо-востоке (зона **Г2в**) располагался офис начальника охраны, в юго-восточном зале (зона **Г2г**) проводился ежедневный инструктаж. Пол покрыт скользкой слизью, что увеличивает СЛ проверок Акробатики для удержания равновесия и перекатов на 5.

Существо: когда Истамак стал приходить в упадок, предприимчивый учёный попытался создать портал, чтобы перебраться на другую кишалийскую планету, но в конечном итоге призвал несколько слизей-мародёров, жиж, которые поглощают технологические предметы, собирая из них своеобразные раковины. Существа быстро сожрали незадачливого исследователя и принялись изучать обширные закрома оружейного завода и исследовательского центра, в котором очутились. На протяжении веков численность слизей не изменялась, поскольку они не покидали здания. Когда первые киши отважились войти внутрь, жижам пришлось отступить на нижний этаж Храма Литей. Небольшая группа слизей устроила в этих помещениях логово, но их численность всё сокращалась, и в конечном итоге уцелела лишь одна из них. Когда персонажи входят в зону **Г2а**, она выползает из зоны **Г2г**, чтобы напасть.

СЛИЗЬ-МАРОДЁР КО 9

ОПЫТ 6 400

Нейтральная крупная жижа.

Иниц.: +3; **Восприятие:** незрячий, слепозрение (вибрация) 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 24.

Стойкость +13; **Реакция** +9; **Воля** +6.

Защитные способности: мусорная раковина; **СУ:** 5/адамантин; **Невосприимчивость:** невосприимчивости жиж; **Устойчивость:** огонь 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: ложноножка +18 (2d10 + 13 *Д*).

Дистанционная: артиллерийский лазер «Апогелий» +21 (3d8 + 9 *О*), или двуствольный кроссболтер +21 (2d10 + 9 *Ко*), или плазменная винтовка «Красная звезда» +21 (1d10 + 9 *О* & *Э*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

ТАКТИКА

Во время боя: слизь-мародёр предпочитает стрелять из артиллерийского лазера, но если три и более персонажей будут стоять на одной линии, слизь применит плазменную винтовку.

Боевой дух: слизь защищает свою территорию и сражается до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +3; **Вын:** +6; **Инт:** —; **Мдр:** +0; **Хар:** –2.

Навыки: Скрытность +22 (+27 среди развалин или мусора).

Языки: нет.

Прочие способности: монтёр.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Монтёр (Экс): несмотря на неразумность, слизь-мародёр интуитивно разбирается в технологиях и способах их применения и ремонта. Слизь-мародёр получает бонус +22 к проверкам Инженерного дела для починки механических и технологических предметов, а её тело способно принимать форму любого необходимого для этих работ инструмента.

ДРУГИЕ ПОМЕЩЕНИЯ ЛИТЕЙНОЙ

В приключении описана лишь небольшая часть промышленного комплекса Литейной; сам завод довольно велик и может таить гораздо больше опасностей и сокровищ. Исследование комплекса выходит за рамки этого приключения — оно займёт несколько дней, а персонажи должны ощущать, что время не ждёт. Тем не менее, если герои настаивают на исследовании всего завода, вот описание нескольких его частей. Имейте в виду, что киши всё ещё считают Литейную священным местом и могут негативно отреагировать на посягательства персонажей.

Исследовательские лаборатории: в этой части Литейной располагались десятки исследовательских лабораторий, каждая из которых занималась испытаниями оружия и разработкой других средств нападения. Набожные киши превратили некоторые из менее опасных лабораторий в импровизированные святилища. Любое найденное здесь снаряжение может по вашему усмотрению либо быть наполовину готовым прототипом, либо работать не так, как задумано. Кроме того, проводимые испытания вполне могли привести к образованию участков нестабильной магии или породить враждебных чудищ.

Производственный цех: в этот огромный зал можно попасть через южный и западный выходы первого этажа здания. Здесь царит полнейший беспорядок: когда Литейная ещё работала, здесь находились автоматизированные линии для массового производства огнестрельного оружия, но когда в Истамаке начались беспорядки, это место было разграблено одним из первых. Киши, как правило, избегают этой области. Если вы посчитаете, что во время приключения героям не удалось обнаружить достаточно снаряжения, вы можете выдать им немного оружия именно здесь. Кроме того, некоторые части роботизированных сборочных линий всё ещё могут быть частично работоспособны и атаковать героев.

Мусорная раковина (Экс): слизь-мародёр покрывает себя оболочкой из смолы и найденного хлама, в которую встраивает отремонтированные элементы всевозможных технологических предметов. Раковина даёт жиже СУ 5/адамантин и устойчивость 10 к случайному типу энергии, зависящему от встроенных в раковину устройств. Кроме этого, в раковине есть система жизнеобеспечения, похожая на аналогичные системы обычной брони и позволяющая жиже выживать в вакууме. Слизь-мародёр может встраивать в раковину вооружение: одно тяжёлое оружие с уровнем, не превышающим КО слизи (как правило, 9), и либо два длинноствольных, либо три коротствольных оружия; уровень каждого из этих предметов не может превышать КО слизи – 1. Слизь получает умение обращаться со встроенным оружием и производит боеприпасы для него внутри своего тела. Такое оружие можно разрушить при помощи боевого манёвра разрушения, как если бы это был предмет с уровнем, равным КО слизи. Описанная

здесь слизь-мародёр имеет устойчивость к огню и встроила в свою раковину артиллерийский лазер «Апогелий», двуствольный кросс-болтер и плазменную винтовку «Красная звезда».

Сокровища: несколько найденных слизью вещей всё ещё находятся в рабочем состоянии. Это *контур ускорения* (улучшение брони) и три оружия производства Литейной — артиллерийский лазер «Поток» (аналог артиллерийского лазера «Апогелий») с 16 зарядами, плазменная винтовка «Багровое зарево» (аналог плазменной винтовки «Красная звезда») с 20 зарядами и спаренный стреломёт (аналог двуствольного кроссболтера). Герои могут адаптировать кишалийское оружие для работы с современными аккумуляторами: для каждого оружия потребуется 1 час работы и успешная проверка Инженерного дела со СЛ 26.

Г3. Грузовые контейнеры (КО 9)

Южная половина этого просторного помещения разделена на два металлических контейнера высотой почти до потолка. Большие рифлёные двери контейнеров изрисованы грубыми символами. В восточной части этой комнаты есть дверь без каких-либо опознавательных знаков, также на запад уходит коридор.

Инженеры и учёные Литейной постоянно пытались создать что-то новое, но не все проекты были обречены на успех. Когда руководство приходило к выводу, что неудавшийся проект не представляет ценности, все непригодные прототипы списывались в утиль (хотя, конечно, все записи об исследованиях архивировались). Потенциально полезные прототипы или побочные продукты исследований хранились в этих двух контейнерах с целью их усовершенствования перед отправкой в продажу. Сотрудники постоянно сменяли друг друга, поэтому на практике большинство этих проектов так и оставались лежать здесь в забвении.

Киши, впервые обнаружившие это помещение, были ужасно изувечены, попытавшись использовать один из хранившихся здесь предметов. Киши сбежали, но позже вернулись, чтобы нарисовать на дверях предупреждающие символы, полагая, что скрытые внутри опасности — суть гнев предков, оберегающий запретные знания (расшифровать предупреждения можно при помощи успешной проверки Культуры со СЛ 25). Ксавра всегда интересовался этими контейнерами и полагал, что хранящееся в них снаряжение может использоваться достаточно сильными и крепкими кишами. Из почтения к вождю он не давал волю своему любопытству в течение многих лет, но после набега культистов-осквернителей всё-таки решил исследовать склад.

Существа: запершись вместе с воинами в храме, Ксавра направился прямо в эту зону, чтобы поискать какое-нибудь полезное оружие. Его поиски не увенчались успехом, но он случайно активировал прототип портала, который успел на несколько мгновений открыться на все четыре Стихийных плана, прежде чем отключиться. Этих мгновений оказалось достаточно, чтобы с каждого плана сумело пробраться по крупному элементалю. Ксавра и его воины стратегически отступили, а элементали не отходили далеко от контейнеров, привлечённые остаточной магией портала. Даже если герои решат не исследовать контейнеры, элементали нападут, когда персонажи будут идти мимо.

Крупный элементаль воды КО 5

Опыт 1 600

Нейтральное крупное потустороннее существо (водяной, элементаль, экстрапланарный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +11.

Защита **ПЗ:** 70

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

Защитные способности: повелитель воды; **СУ:** 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

Атака

Скорость: 20 футов, плавание 90 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +15 (1d6 + 10 Д).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Тактика

Во время боя: элементаль воды выбирает цели, отличные от тех, что выбрал элементаль огня (он атакует ту же цель, только если остался единственный враг).

Боевой дух: элементаль разгневан тем, что его выдернули с родного плана, и сражается, пока не будет уничтожен.

Параметры

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +11.

Языки: акван.

Прочие способности: тушение.

Особые способности

Повелитель воды (Экс): находящиеся в воде существа, атакующие элементаля воды, получают штраф –1 к проверкам атаки и урона.

Тушение (Экс): прикосновение элементаля гасит немагическое пламя крупного или меньшего размера. Существо может рассеять прикосновением и магический огонь, аналогично заклинанию *рассеивание магии* (УЗ равен КО элементаля).

Крупный элементаль воздуха КО 5

Опыт 1 600

Нейтральное крупное потустороннее существо (воздушный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +11.

Защита **ПЗ:** 70

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

Защитные способности: повелитель воздуха; **СУ:** 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

Атака

Скорость: 20 футов, полёт 100 футов (Св; безупречная манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +15 (1d6 + 10 Д).

Атакующие способности: вихрь (1d6 + 10 Д, СЛ 13, 2 в день).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Тактика

Во время боя: элементаль воздуха выбирает цели, отличные от тех, что выбрал элементаль земли (он атакует ту же цель, только если остался единственный враг).

Боевой дух: элементаль разгневан тем, что его выдернули с родного плана, и сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +11.

Черты: Удар на проходе.

Языки: ауран.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель воздуха (Экс): находящиеся в воздухе существа, атакующие элементаля воздуха, получают штраф –1 к проверкам атаки и урона.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ КО 5

ОПЫТ 1 600

Нейтральное крупное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (вибрация) 60 футов; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 70

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

СУ: 5/–; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +15 (1d6 + 10 *Д*).

Атакующие способности: повелитель земли.

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

Во время боя: элементаль земли выбирает цели, отличные от тех, что выбрал элементаль воздуха (он атакует ту же цель, только если остался единственный враг).

Боевой дух: элементаль разгневан тем, что его выдернули с родного плана, и сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +11.

Языки: терран.

Прочие способности: скольжение сквозь твердь.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Повелитель земли (Экс): элементаль земли получает бонус +1 к проверкам атаки и урона, если и он, и его цель касаются твёрдой поверхности планеты или астероида. Если противник находится в воздухе или воде, элементаль получает штраф –2 к проверкам атаки и урона. Указанные модификаторы применяются и при боевом манёвре тарана, вне зависимости от того, проводит ли его элементаль или является его целью.

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ КО 5

ОПЫТ 1 600

Нейтральное крупное потустороннее существо (огненный, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 70

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

СУ: 5/–; **Невосприимчивость:** невосприимчивости элементалей, огонь.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +15 (1d6 + 10 *Д* & *О*; крит.: поджигание 1d4).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

Во время боя: элементаль огня выбирает цели, отличные от тех, что выбрал элементаль воды (он атакует ту же цель, только если остался единственный враг).

Боевой дух: элементаль разгневан тем, что его выдернули с родного плана, и сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +11.

Черты: Подвижность.

Языки: игнан.

Сокровища: большая часть хранившегося в контейнерах оборудования пришла в полную негодность, но даже если бы оно работало, без знания кишалийского, научных теорий Литейной и месяцев изучения пользоваться им было бы нельзя. Герой, обыскивающий контейнеры и успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, обнаружит рентгеновский визор, но аппарат предназначен для трёхглазых кишали, поэтому любое существо без подтипа «киш» при использовании прибора испытывает сильнейшую мигрень и должно пройти испытание Стойкости со СЛ 20, при провале становясь дезориентированным на 1 час. Впрочем, этот недостаток можно устранить, потратив 1 час и успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 28.

Г4. Администрация

В этих практически одинаковых кабинетах работал административный персонал Литейной (бухгалтеры, кадровики и тому подобные). Около каждого кабинета закреплена табличка с именем работника. Киши превратили эти помещения в комнаты для медитаций, положив в каждую простой тканый коврик и несколько грубых чаш, покрытых высохшей краской. Паломники сидели в этих комнатах в тишине до тех пор, пока не чувствовали желание рисовать (обычно что-то относящееся к их жизни), поэтому на стенах царит буйство цветов и форм. Ксавра и его воины не участвовали в этом обряде с тех пор, как заперлись в храме.

В самом южном кабинете покоится тело воина, убитого случайно выпущенными элементалями в области Г3 и оставленного здесь Ксаврой и его последователями. Труп покрыт ожогами, а две его конечности явно сломаны. Герой, осмотревший тело и успешно прошедший проверку Медицины со СЛ 20, обнаружит, что ни одна из этих ран не была смертельной — киш захлебнулся насмерть. Персонажи могут из этого заключить, что воин тоже повстречался с элементалями и принял на себя основной удар этих существ.

Офисы расположены вдоль коридора, в концах которого находятся двери (вход в здание на севере и большая дверь на юге), которые Ксавра приказал закрыть и забаррикадировать, когда заперся в здании. Южная дверь ведёт в производственный цех (см. «Другие помещения Литейной» на стр. 31).

Г5. Научная библиотека (КО 10)

В этом просторном зале более десятка высоких столов, многие из которых завалены сухими цветами, декоративными пучками травы и другими самодельными безделушками. На полу лежит ковёр в бледную клетку. Несмотря на многочисленные прорехи, он всё ещё выглядит высококачественным. Из комнаты три выхода: на восток ведёт коридор, в западной стене расположена большая запертая дверь, а в северной стене — красная дверь поменьше.

Когда исследователям Литейной хотелось побыть в тишине, чтобы углубиться в чтение научных новостей или статей, опубликованных их коллегами, они приходили сюда, чтобы подключиться к инфосфере Истамака, поскольку небезопасные беспроводные сигналы в остальной части здания глушились. Впрочем, руководители Литейной разместили в помещении лишь конторки, разделённые невысокими перегородками, чтобы работники не слишком расслаблялись. Личное использование инфосферы было хоть и запрещено, но контролировать его было невозможно, а к драконовским мерам и введению временных ограничений компания не стремилась. Учёные, изучающие исследования Литейной, пользовались закрытыми архивами (см. описание зон **Г6** и **Г7**).

Так как в момент обнаружения кишами этого зала в нём были только высокие конторки, они сочли, что это какой-то мемориал. Киши полагают, что каждый из этих кенотафов увековечивает память неизвестного, но важного члена общества их предков, и поэтому оставляют приношения на столах, чтобы успокоить духов.

Западная дверь ведёт из библиотеки в производственный цех (см. «Другие помещения Литейной на стр. 31), а северная дверь — в зону **Г6**.

Существа: заместитель Ксавры — Хибеки, умелая воительница и опытная дрессировщица, поэтому войска под предводительством Ксавры обычно сопровождало как минимум одно животное. Хибеки взяла с собой в храм двух самых верных спутников: пару эохи (собакоподобных существ с мощными лапами) с кличками Ку и Ро. Троица обосновалась в этом помещении, и Хибеки проводила время, пытаясь научить Ку и Ро перепрыгивать со стола на стол.

ХИБЕКИ КО 8

ОПЫТ 4 800

Женщина, киш, солдат.

Нейтральный злой средний гуманоид (киш).

Иниц.: +6 **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 125

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +10; **Реакция** +8; **Воля** +9.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: штурмовой кишский топор +20 (2d10 + 17 *Р*, архаичное; крит.: ранение [СЛ 16]).

Дистанционная: улучшенный боевой лук +17 (2d8 + 8 *Ко*, архаичное).

Атакующие способности: атака с разгона, боевой стиль (штурмовик).

ТАКТИКА

Перед боем: если Хибеки услышит приближение героев, она попытается спрятаться в западной половине зала и размещает своих питомцев так, чтобы взять вошедших персонажей в тиски.

Во время боя: в первом раунде Хибеки стреляет в одного из слабых на вид персонажей, а затем бросается в бой, чтобы сражаться бок о бок с эохи.

Боевой дух: если у Хибеки остаётся менее 20 ПЗ и оба её питомца живы, она сдаётся. Однако, если хотя бы один из её эохи падёт от руки персонажа игроков, она впадает в ярость и сражается до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +21, Выживание +21, Запугивание +16, Скрытность +13.

Черты: Бойня.

Языки: упрощённый кишалийский.

Снаряжение: простые бронелаты (см. стр. 44), улучшенный боевой лук (см. стр. 44) с 40 стрелами, штурмовой кишский топор (см. стр. 44).

ЭОХИ (2) **КО 6**

ОПЫТ 2 400 за каждого

ПЗ: 90 у каждого (см. стр. 61).

Сокровища: Ку натаскал под самый юго-западный стол блестящих предметов, которые нашёл среди подношений на других столах. Ценитель подобных безделушек купит их за 2 000 кредитов.

Г6. Читальный зал

Комнату почти полностью занимает десятифутовый стол, окружённый стульями. Поверхность стола испещрена сотнями неглубоких зарубок, сделанных как будто бы наугад. В северной стене расположено окно шириной пять футов, закрытое металлическими ставнями с небольшой табличкой.

Когда сотрудники Литейной хотели ознакомиться с патентами, контрактами или секретными исследованиями компании, они приходили в эту комнату и обращались к библиотекарю, сидевшему по другую сторону окна. Библиотекарь оценивал, действительно ли сотрудник нуждался в запрашиваемой информации, а затем находил в обширных архивах зоны **Г7** нужный инфопланшет.

Планшеты выносить из комнаты запрещалось, так что всё чтение происходило под бдительным надзором библиотекаря. Когда-то читальный зал использовался каждый день, но обычно здесь одновременно находилось не более трёх сотрудников. На табличке на кишалийском написано «Скоро вернусь».

Киши считают эту комнату преддверием к хранилищу реликвий, оставленных предками в зоне **Г7**. На протяжении веков у кишей появилась традиция при первом посещении этого зала вырезать (обычно остриём клинка) на столе короткую линию.

Герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 22, заметит в северной стене потайную дверь. Библиотекарь пользовался ей для входа в закрытый архив. Первоначально её держали запертой, поскольку несанкционированный вход считался серьёзным нарушением, но на протяжении тысячелетий замок разрушался и в конце концов вышел из строя. Киши знают о потайной двери, но держат её закрытой из уважения. Металлические ставни (твёрдость 20, 60 ПЗ) можно открыть, пройдя проверку Силы со СЛ 25.

Г7. Закрытый архив (КО 11)

Стены этой комнаты уставлены стеллажами, на которых хранится ошеломляющее количество планшетов. Оставшееся пространство комнаты также занято полками, а перед закрытым окном рядом с единственным входом в комнату стоит небольшой стол. Вдоль восточной, западной и северной стен тянется балкон, на котором тоже стоят стеллажи.

Руководство Литейной избегало хранить важные данные на компьютерах, подключённых к сети, ведь её можно взломать. Поэтому вся закрытая информация (договоры, патенты и исследования) переносилась на электронные планшеты и хранилась в этой комнате. Учётом и каталогизацией планшетов занимался один-единственный библиотекарь, который и предоставлял доступ другим сотрудникам. Находящийся в комнате стол служил ему рабочим местом.

Киши называют эту комнату Хранилищем Историй и считают её кладезем знаний своих предков, хотя и неспособны в них разобраться. Сюда часто приходил кто-либо из хранителей, чтобы задать важный вопрос. Он наугад брал с полок планшет и в течение нескольких минут открывал и изучал хранящийся в нём файл, пытаясь отыскать в первом увиденном ответ на свой вопрос.

Кишалийский планшет представляет собой треугольный кусок кристалла с сенсорным экраном, на котором можно просматривать по одной странице текста за раз. У хранящихся здесь планшетов нет функций, помимо хранения и просмотра текстовых документов и схем; на одном таком планшете можно разместить до 10 000 страниц текста — или чуть меньше, если текст подробно иллюстрирован. Кишалийский планшет аналогичен компьютеру 1 ранга, поэтому герой, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 10, может получить доступ к незащищённым файлам на нём.

Когда культисты Пожирателя обнаружили архив, они перевернули в нём всё вверх дном в поисках любой информации о «Гасителе звёзд». Они узнали о Вратах Двенадцати солнц, но при этом перепутали практически все планшеты. Ксавра и его воины вернули всё обратно на полки из уважения к предкам, но в произвольном порядке.

Существа: справедливо полагая, что эта комната представляет наибольший интерес для прибывших в Истамак чужаков, Ксавра решил разбить лагерь именно здесь. Три его оставшихся воина тоже находятся здесь, поочерёдно стоя на страже. Сам Ксавра расположился на балконе. Благодаря своей высокой должности, верховный следопыт Ксавра пользуется кишалийским вооружением, передаваемым из рук в руки на протяжении веков, и вооружён зеро-пистолетом и ультратонким длинным мечом. Ксавра не пользуется зеро-пистолетом во время обычной охоты, приберегая боеприпасы на крайний случай — такой, как сейчас.

Когда герои заходят в комнату, Ксавра обращается к ним с балкона, говоря на упрощённом кишалийском. Ему абсолютно безразличны различия между персонажами игроков и культистами, он даже не замечает разницы в одежде. Он глубоко убеждён, что все чужаки — демоны.

«Я знал, что предки пошлют новых демонов, чтобы испытать нас. Сперва мы были слишком слабы и доверчивы, и многие верили, что вы не демоны, а посланцы предков. Но зачем предкам присылать таких странных и мерзких существ? И что за весть вы принесли? Лишь смерть добрых кишей, осквернение святынь и развращение наших

лучших умов. Вы затуманили их взор и заставили поверить, что нашим обычаям ничто не угрожает. Хотя я всё видел. Я знал. Когда я отправлю вас обратно к праотцам, передайте им, что Ксавра всё знает и не сдаётся. И не сдастся никогда!»

КСАВРА КО 10

ОПЫТ 9 600

Мужчина, киш, солярион.

Нейтральный злой средний гуманоид (киш).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 170 **ПР:** 5

ЭКБ: 24; **ККБ:** 26.

Стойкость +12; **Реакция** +10; **Воля** +11.

Устойчивость: холод или огонь 15.

АТАКА

Скорость: 30 футов

В ближнем бою: ультратонкий длинный меч +22 (4d8 + 15 *Р*).

Дистанционная: зеро-пистолет класса «Иней» +19 (2d6 + 10 *Х*; крит.: ошеломление [СЛ 17]).

Атакующие способности: блистательные удары, звёздные откровения (чёрная дыра (радиус 30 футов, радиус притягивания 20 футов, СЛ 17), сдавливание (СЛ 17), душевный жар, сверхновая (радиус 15 футов, 11d6 *О*, СЛ 17)), наивысшее откровение (растяжение времени (СЛ 17, 10 раундов)).

ТАКТИКА

Перед боем: Ксавра выпивает *сыворотку улучшения* (диверсант), эффект уже учтён в блоке параметров.

Во время боя: в течение первых раундов боя Ксавра стреляет с балкона из зеро-пистолета, выкрикивая приказания и входя в гравитонный режим. Достигнув полной гармонии, он спрыгивает вниз, стремясь применить растяжение времени так, чтобы охватить как можно больше противников. После этого он переходит в фотонный режим и бросается в рукопашную, чтобы впоследствии использовать откровение — сверхновую. Если персонажи игроков поразят Ксавру недугом, он применяет душевный жар. Во время боя Ксавра называет героев «погаными демонами» и «пришельцами».

Боевой дух: Ксавра фанатично сражается до смерти, намереваясь защитить храм от чужаков.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +8; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +2; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика + 21, Атлетика +21, Выживание +24, Запугивание +24, Мистицизм +19.

Языки: упрощённый кишалийский.

Прочие способности: звёздное воплощение (звёздная броня), звёздная гармония.

Снаряжение: броня «Флибустьер» III, зеро-пистолет класса «Иней» производства Литейной (аналог зеро-пистолета класса «Град») с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), ультратонкий длинный меч, *небесная перевязь* (см. стр. 45), *сыворотка улучшения* (диверсант).

КИШИ (3) КО 4

ОПЫТ 1 200 за каждого

ПЗ: 60 у каждого (см. стр. 58).

Сокровища: зеро-пистолет Ксавры — древнее кишалийское оружие, которое герои могут адаптировать для работы с современными аккумуляторами: для этого требуется 1 час работы и проверка Инженерного дела со СЛ 26.

Развитие: после того как персонажи игроков одержат победу над Ксаврой и его воинами, никто не помешает им исследовать архив. На инфопланшетах хранится множество технических документов, многие из которых слишком сложны для персонажей, не вложивших пункты навыков в Инженерное дело, Мистицизм и Физические науки. Скорее всего, герои торопятся, поэтому их заинтересует только информация о «Гасителе звёзд». К несчастью, некогда упорядоченный архив находится в полном беспорядке, поэтому герои вынуждены искать нужный им планшет буквально наугад.

В конце каждого часа поиска персонаж, способный читать на кишалийском, может пройти проверку Внимания со СЛ 35, чтобы отыскать нужный планшет. Персонажи получают к этой проверке Внимания накапливающийся бонус +1 за каждый час поисков после первого.

Кроме того, герои могут попытаться воспользоваться терминалом библиотекаря, чтобы найти, где располагался нужный планшет. Раньше это позволило бы быстро отыскать информацию, но сейчас все планшеты перепутаны, поэтому это сделать сложнее.

СЛ проверок Компьютеров при использовании терминала для поиска планшета подразумевает, что персонаж способен читать на кишалийском. Искать планшет можно и без знания языка, но для этого нужно распознавать закономерности в компьютерном коде, что увеличивает СЛ проверок Компьютеров на 5.

Терминал библиотекаря — это компьютер 2 ранга, поэтому для его взлома требуется проверка Компьютеров со СЛ 21. После взлома персонажу потребуется новая проверка Компьютеров со СЛ 21, чтобы получить доступ к основной файловой системе и обнаружить, где находится планшет с данными по «Гасителю звёзд», однако на указанном месте стоит планшет, посвящённый квантовой гидродинамике. После третьей проверки Компьютеров со СЛ 21 персонажам удастся обнаружить, где должен стоять планшет с квантовой гидродинамикой, и уже на его месте найти планшет с данными о супероружии.

В отчёте содержится информация об истории «Гасителя звёзд» и его последующей консервации (см. «Описание приключения»), а также предупреждение о том, что все исследования по этой теме были прекращены.

На планшете есть и координаты Врат Двенадцати солнц — рукотворного мегасооружения в глубинах Простора, позволяющего попасть в демиплан, где скрыт «Гаситель звёзд», поэтому персонажи смогут проложить туда курс.

Врата Двенадцати солнц состоят из дюжины звёзд, расположенных по кругу. Вокруг каждой из звёзд вращается по планетоиду, на котором расположены устройства, управляющие вратами, — вершина кишалийских технологий.

Исходя из информации на планшете, персонажам станет известно, что для управления вратами требуется совсем небольшая команда.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Герои получили искомую информацию, но им не стоит забывать, что культисты раздобыли её раньше и опережают их как минимум на несколько дней! Вероятно, персонажи захотят поскорее вернуться на звездолёт, чтобы отправиться к Вратам Двенадцати солнц и остановить культ Пожирателя прежде, чем он доберётся до инопланетного супероружия и начнёт сеять разрушения по всей галактике. В следующем приключении под названием «Тринадцатые врата» подробно описывается столкновение героев с культистами и исследование кишалийских контрольных спутников.

Персонажи могут захотеть ненадолго заглянуть к Вестнице Цайль, чтобы сообщить ей о победе над Ксаврой и о том, что Храм Литей вновь открыт для всех желающих. Новость приводит её в восторг, омрачённый, впрочем, сожалением о гибели многих сородичей. Она сообщает, что вместе со своими последователями решила остаться в этом районе, чтобы попытаться начать новую жизнь вдали от главной деревни кишей. Руководствуясь наставлениями Талавет, она решила назвать новое поселение «Дом». Она уверена, что без агрессивных наставлений Ксавры вождь Хойфек в конечном итоге сменит гнев на милость и вступит в диалог. Цайль будет рада, если персонажи игроков предложат поспособствовать в установлении мира между кишами, но подобная миссия выходит за рамки этого приключения.

Никто из кишей, и Вестница Цайль в том числе, даже не думает покидать Истамак. Они, конечно, крайне злы на культистов Пожирателя, но полагают, что герои воздадут им по заслугам. Даже если кишам доказать, что их родной дом — всего лишь руины, никто из них не согласится присоединиться к персонажам и отправиться на другие миры. Всё внимание кишей (пока, по крайней мере) направлено на создание на Истамаке нового общества, хотя многие из них надеются, что герои когда-нибудь вновь их посетят.

Когда персонажи игроков отправятся на звездолёт, чтобы улететь, они обнаружат нескольких последователей Цайль, охраняющих посадочную площадку. Они поприветствуют героев и попросят их задержаться ненадолго, пока один из них не сбегает за Цайль. Вестница желает лично поблагодарить героев перед отлётом и вскоре прибывает с несколькими букетами цветов, которые торжественно вручает персонажам. Собравшиеся киши сопровождают это радостными одобрительными возгласами, а после возвращаются обратно в город, проводив героев в добрый путь.

ИСТАМАК

Хотя нынешние обитатели города Истамак, парящего на поверхности газового гиганта Неджеор VI, и живут среди реликвий прошлого, они не имеют никакого понятия об истинном предназначении этих артефактов. Этот примитивный народ живёт охотой и земледелием, а некогда кипевший жизнью мегаполис медленно превращается в заросшие руины. Киши рассказывают легенды и расписывают стены во славу деяний своих предков, которых они знают только по оставшимся после тех руинам и почти не работающей технике. Эти рассказы — не более чем слабые отголоски истинных свершений их предков, когда-то правивших процветающей империей, раскинувшейся среди звёзд, и обладавших невиданными технологиями, которые помогали им побеждать в кровопролитных войнах.

ИСТАМАК

Нейтральный разрушенный мегаполис.

Население: 8 430 (100% киши).

Форма правления: автократия (вождь Хойфек).

Свойства: изолированное, окружённое наследием прошлого, технологически отсталое.

Макс. уровень предметов: 14.

СВОЙСТВА

Окружённое наследием прошлого: жители этого поселения живут среди остатков цивилизации их далёких предков, но обычно не могут воспользоваться этим наследием максимально эффективно.

ИСТОРИЯ

Много тысячелетий назад Истамак был домом для сотен тысяч кишали и служил основным центром военных разработок империи. Поселение было основано примерно в одно время с прочими парящими городами Неджеора VI, вскоре после того, как кишали обнаружили этот богатый ресурсами газовый гигант. План города был разработан заранее, и небольшая строительная бригада с автоматизированным оборудованием построила все дороги и большую часть зданий ещё до прибытия первых жителей. Основание города сделано из синтетического материала, который магическим образом взаимодействует с атмосферой планеты и позволяет ему парить. Для создания парков и садов основатели города завезли почву из других миров. Имперские суда снабжения шли нескончаемым потоком, позволяя создать в Истамаке и других городах планеты разнообразие флоры и обеспечивая жителей товарами, которые нельзя

было произвести на месте. Большинство первых «колонистов» на Истамаке работало на Литейную, оружейный завод и исследовательский центр, прочно связанный с кишалийской армией. Вскоре Литейная превратилась в экономический центр Истамака, который, в свою очередь, стал не просто моногородом для проживания учёных и их семей: сюда толпами валили торговцы и обслуживающие организации, надеясь подзаработать на местных жителях, которым весьма хорошо платили.

Истамак производил для империи кишали одно технологическое чудо за другим, и слава его росла. В когда-то небольшое поселение хлынули новые инвестиции, а исследование и производство в городе были нацелены уже не только на удовлетворение потребностей военных. Вскоре последовал резкий рост населения, и небольшие здания сменились жилыми комплексами, над которыми возвышались небоскрёбы.

Несколько десятилетий Истамак был самой значимой колонией Неджеора VI, привлекая туристов парками, музеями, нежнейшими закатами и рассветами, когда солнце едва пробивается сквозь розовые облака газового гиганта. Туризм постепенно стал важным источником дохода: в городе появились крытый стадион, отели класса люкс и даже зоопарк, в котором можно было посмотреть на самых интересных существ с планет системы Неджеор.

Однако задолго до падения империи кишали дела в Истамаке пошли на спад. Литейная впала в немилость у военных после того, как создала Врата Двенадцати солнц, ведущие в демиплан, где разместили «Гаситель звёзд». Военная машина империи всё ещё требовала постоянных поставок оружия, но уже не в таких объёмах, как во время войны с сиввами. Правители города сделали несколько попыток привлечь в Истамак другие предприятия, однако довольно быстро стало ясно, что лучшие дни города теперь позади.

Возможно, Истамак мог бы вновь обрести былую славу, но вышло так, что сама империя кишали уже медленно разваливалась. Когда правительство на родной планете кишали распалось, Неджеор VI стал одной из первых планет империи, лишившихся прямой поддержки, и правители Истамака уже с трудом могли поддержать роскошный и гостеприимный образ города. Когда в конце концов стало ясно, что суда снабжения больше не придут в относительно отдалённый город, многие жители Истамака решили покинуть его и перебрались на планеты ближе к центру империи.

Тысячи жителей решили остаться, либо упрямо отказываясь покидать планету, либо не имея возможности найти транспорт для перелёта.

Правительство какое-то время обеспечивало порядок, строго нормируя пайки и поддерживая службы города в рабочем состоянии.

Тем не менее, когда еды и воды стало не хватать, многие жители Истамака стали открыто выражать недовольство и по всему городу начались погромы. Небольшая группа кишали объединилась для защиты (см. «Очаг» на стр. 43), прочие же быстро скатились в варварство и в течение следующих долгих и беспощадных веков постепенно вымерли. Катастрофа, создавшая Расколотые земли (см. стр. 43), лишила город почти всей энергии, а обитатели истамакского зоопарка вырвались на волю.

Прошли века. Кишали из Очага выжили, научившись земледелию и охоте, а Истамак стал памятником давно потерянной цивилизации. Поколения спустя население города, озабоченное лишь выживанием, забыло своё прошлое и стало, по сути, новым видом. Ныне эти существа зовут себя кишами и находятся на уровне доиндустриального общества.

Всё, чего достигли их предки, теперь стало лишь легендами и сказками.

ОБЩЕСТВО

Истамакские киши — в основном охотники и земледельцы. Их главная забота — выживание, они почитают духов своих предков, изучая окружающие руины цивилизации. У кишей нет письменности, а говорят они на упрощённой версии языка, которым когда-то пользовались кишали, поэтому все знания передаются потомкам устно и с помощью настенной живописи, сделанной на разрушенных постройках. У некоторых кишей проявляется почти инстинктивное понимание техники, которую они время от времени обнаруживают в руинах зданий, — эти «шаманы» либо переделывают находки в устройства, которыми могут пользоваться все киши, либо наделяют их мистическими силами, имитирующими изначальный функционал устройства.

Кишами управляет вождь при поддержке совета, состоящего из верховных следопытов (которые в ходе множества опасных охот зарекомендовали себя как способные командиры) и хранителей (кишей, которые лучше всего умеют «общаться» с реликвиями древности).

Состав совета зависит от вождя: более воинственный вождь окружает себя верховными следопытами, радетельный предпочитает видеть в составе совета в основном хранителей.

Главная традиция кишей, жизненно важная для их выживания, — совместная работа, поэтому для поддержания единства слово вождя обычно считается законом, который выполняют даже те, кто не согласен с его решениями.

Нынешний вождь кишей **Хойфек** (нейтральный, М, киш, солдат) был главным советником и следопытом при предыдущем вожде. Когда тот погиб во время несчастного случая на охоте, Хойфек занял его место. Некоторым такой приход к власти кажется подозрительным, но вождь уже неоднократно показал себя сильным лидером, поэтому никто не решился открыто оспорить его власть.

В совет Хойфека входят хранитель **Ганди** (нейтральный добрый, М, киш, посланник), хранительница **Цайль** (нейтральная добрая, Ж, киш, мистик), верховный следопыт **Иокки** (принципиальная нейтральная, Ж, киш, солдат), верховный следопыт **Федж** (хаотичная нейтральная, Ж, киш, оперативник) и верховный следопыт **Ксавра** (нейтральный злой, М, киш, солярион).

В последнее время Хойфек больше прислушивается к мнению верховных следопытов, чем к мнению хранителей, устраивая крупные охоты на опасных зверей. Многие киши считают этот риск неоправданным.

ИСТАМАК

Расколотые земли
Очаг
Пустой суд
Охотничьи угодья
Озеро желаний
Поля чести
Храм Литей
Дом Обновления
Шпили
Дворец крика
Памятный холм
Безумие вождя
Лабиринт призраков
Лазурная площадь
Кладовка гигантов
Облачные жилища
Космопорт Истамака
Моховая ферма
С
450 футов

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА
ЧАСТЬ 1: ВЕЧНЫЕ В ПОТОКЕ
ЧАСТЬ 2: ЗАБЫТЫЙ ГОРОД ИСТАМАК
ЧАСТЬ 3: ХРАМ ЛИТЕЙ
ИСТАМАК
ПОТОК И АЛЛЮВИОН
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Вера кишей основана на почитании духов кишали и деяний этих древних предков. Большую часть жизни киши проводят в поисках пропитания и воды, а также ремонтируют здания Очага, но некоторые киши исследуют руины Истамака или время от времени совершают паломничество к одному из святых мест города. Верующие киши оставляют у этих святилищ подношения в виде сухих цветов, фруктов и небольших самодельных украшений — так они надеются получить благословение предков или найти ответ на мучающий их вопрос, порой в виде ранее неизвестной технологии либо загадочных обрывочных посланий, отображающихся на экране внезапно включившегося компьютера.

РЕСУРСЫ

Пищи, которую киши получают земледелием, собирательством и охотой, едва хватает, чтобы прокормить нынешнее население. Они выращивают на фермах ягоды, бахчевые культуры, травы и листовую зелень, а мясо коровоподобных ревиталов, небольшие стада которых пасутся в охотничьих угодьях кишей, служит дополнительным источником белка. Киши берут воду из озёр в охотничьих угодьях и собирают дождевую воду. Чужаку может показаться, что у такой воды металлический привкус, но сами киши давно к нему привыкли.

Истамак — настоящий кладезь древних технологий, подобных которым не найти во всей галактике, даже несмотря на то, что в большинстве своём они пришли в негодность или обратились в прах. Терпеливый исследователь, искушённый в инженерном деле и мистических искусствах, может набрать целую коллекцию артефактов. Конечно, перед таким путешественником встаёт вопрос о том, можно ли красть у местного населения объекты религиозного поклонения, не говоря уж о том, что в ходе исследования есть шанс напороться на топор разъярённого следопыта.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ИЗЫСКАНИЯ

Когда персонажи игроков будут исследовать Истамак, они, без сомнения, увидят здания, которые выглядят одновременно и знакомо, и непонятно, и им может стать любопытно, для чего эти здания использовались. Герой, изучивший планировку здания (или рисунки на его стенах) и успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 20, может определить первоначальное назначение этого строения.

ХОЙФЕК

ОПАСНОСТИ И УГРОЗЫ

Истамакские киши давно объединились в одно племя, которое принимает решения вождя, даже если не все с ним согласны. Такая сплочённость необходима для выживания, ведь любой раскол внутри племени может быстро привести к его гибели. Население растёт, и уже через несколько поколений Очаг не сможет вместить всех кишей. Вскоре они встанут перед выбором: либо они позволят кому-то из племени умереть от голода и отсутствия крыши над головой, либо проведут обширные строительные работы и расширят поселение, либо небольшая группа кишей покинет основное племя и отправится на поиски места, где они могли бы добывать для себя воду и пропитание. Какое бы решение ни приняли киши, оно, скорее всего, сильно изменит мирный уклад их жизней.

Помимо неизбежных общественных перемен в будущем, самую большую непосредственную угрозу для жителей Истамака представляют бродящие по городу дикие звери. Змееобразные акрохоры (см. стр. 55) падают с ветвей деревьев или обнажившихся балок зданий на ничего не подозревающую жертву и душат её в смертельных объятиях. На самых высоких зданиях гнездятся летающие хищники, например острокрылы (*«Инопланетный архив»*, стр. 74), готовые стремительно спикировать на добычу. По охотничьим угодьям бродят стаи эохи, выискивающих добычу (обычно ею становятся медлительные или больные ревиталы). Интересно, что все эти животные были завезены на Неджеор VI с других планет в качестве диковинок зоопарка, местная же фауна обитает в основном в глубинах жидких водородных морей.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Среди достопримечательностей Истамака особо выделяются следующие.

Безумие вождя: бывшее здание мэрии Истамака было практически полностью уничтожено во время восстаний, начавшихся, когда паника охватила поселение после падения империи кишали. С веками история этих восстаний превратилась в захватывающее сказание о том, как угнетённый простой народ сверг с трона жестокого и злобного правителя. Обгоревшие разрушенные стены служат каждому вождю напоминанием не злоупотреблять своей властью.

Дворец крика: когда-то роскошный отель «Идиллия» теперь стал рассадником дюккалов, схожих с мышами существ с планеты Неджеор II, завезённых в город на пике расцвета. В зоопарке они содержались за магическим барьером, который блокировал их телепатические способности, но после побега они наводнили здание отеля, и количество их теперь исчисляется сотнями. В одиночку или небольшими группами они почти не опасны, однако в больших количествах они объединяют силы, и телепатический писк превращается в крик. Долгое воздействие подобной какофонии вполне способно свести слушателя с ума, поэтому киши стараются избегать этого места, но некоторые особо жестокие вожди порой в наказание отправляют сюда на ночь тех, кто недоволен их правлением.

Дом Обновления: полуразрушенное здание, находящееся на юго-западе от охотничьих угодий, возле Полей чести (см. стр. 43), когда-то было клиникой, но теперь это священное место, куда достойные киши отправляются, чтобы излечиться. Подробнее о Доме Обновления можно прочесть на стр. 14.

Кладовка гигантов: сейчас это всего лишь гигантский склад с огромными пустыми полками, но когда-то они просто ломились от товаров, которые здесь оптом закупали уличные торговцы в дни процветания туризма в Истамаке. Естественно, когда жителям города стало не хватать припасов, в первую очередь вынесли подчистую именно склад. Сегодня киши верят, что это здание было домом для семьи огромных существ, и боятся, что они однажды вернутся и жестоко накажут племя за пропажу припасов.

Лабиринт призраков: верующие киши совершают паломничества в этот бывший музей с голографическими экспонатами, чтобы пообщаться со своими предками. Подробнее об этом месте можно прочесть на стр. 18.

Лазурная площадь: эта область находится близ космопорта Истамака. Когда-то здесь было множество магазинов, способных угодить многочисленным запросам гостей города. В течение веков товары из магазинов вынесли, и сегодня в них пусто. В центре площади расположен абстрактного вида фонтан, извергающий ярко-голубую жидкость, сильно пахнущую хлором. Время от времени одно из поколений кишей вдруг начинает верить в магические свойства вод фонтана (от дара предвидения и целебных свойств до исполнения желаний), однако выпитая жидкость вызывает только сильнейшее расстройство пищеварения, что, в свою очередь, неизменно приводит к запрету на посещение этого места — ровно до того момента, как инцидент вновь забудется.

Моховая ферма: несколько больших посадочных площадок для звездолётов выдавались за юго-восточную оконечность города. За исключением личного космодока Литейной, суда могли причалить или покинуть Истамак только здесь. До настоящего дня сохранилась только одна площадка, остальные же обрушились вниз. Если посевы кишей вдруг оказываются под ударом внезапных заморозков или же охота долгое время не ладится, киши приходят сюда для сбора питательного, однако совершенно безвкусного мха, растущего снизу площадки. Внутренние стены здания портового управления, через которое нужно пройти, чтобы попасть на моховую ферму, расписаны изображениями, которые, помимо прочих знаний, указывают, в какое время лучше всего собирать мох.

Облачные жилища: юго-западная часть Истамака была отдана под строительство роскошных многоэтажных жилых зданий. Здесь располагались извилистые улочки, ухоженные лужайки и общественный центр. Сады давно заросли, а вода в бассейне общественного центра испарилась много веков назад. Вожди кишей неоднократно предпринимали попытки решить проблему перенаселения и основать второе поселение кишей в этом районе на противоположной от Очага стороне Истамака. Все эти попытки, впрочем, оканчивались плачевно по таинственным причинам: чаще всего из отряда разведчиков возвращался только один, настолько потрясённый увиденным, что он был не в состоянии или просто отказывался говорить о том, что случилось с остальными. Большинство кишей избегает этих мест и считает их проклятыми.

Озеро желаний: самое большое рукотворное водохранилище, находящееся в охотничьих угодьях, запасы воды

в котором пополняются за счёт периодических ливней. Большинство кишей верят, что если во время безлунной ночи (необычайно редкое явление для планеты с тремя лунами) снять всю одежду, оставить позади мирские заботы и окунуться в воду, то можно временно перенестись в то место, где воплощаются все мечты.

Охотничьи угодья: когда кишалийские градостроители разрабатывали план Истамака, они решили, что в огромном мегаполисе просто необходим природный оазис. Они выделили несколько кварталов города под огромный парк, где разместились игровые и спортивные площадки, зоопарк, несколько небольших озёр, а меж деревьев петляли парковые дорожки. Автоматизированные смотрители парка больше не функционируют без источника питания, поэтому он давно превратился в заросший лес, а растения разрослись далеко за его пределы. Животные, сбежавшие когда-то из зоопарка, массово размножались и долгие годы боролись за лучшее место в пищевой цепочке. Киши регулярно охотятся в этом парке как на робких ревиталов, так и на агрессивных эохи (см. стр. 61) не только ради пропитания, но и для поддержания баланса местной экосистемы, необходимого для выживания кишей. Обычно ритуал взросления у кишей заключается в том, что молодой киш отправляется в охотничьи угодья один и проводит там три дня и три ночи, выживая самостоятельно. На самом деле за ним постоянно втайне приглядывают лучшие охотники племени, которые вмешиваются в случае возникновения действительно опасной ситуации, ведь жизнь каждого киша неимоверно важна для соплеменников.

Очаг: несколько многоквартирных жилых зданий, соединённых импровизированными мостами и подвесными переходами с близлежащими служебными постройками, являют собой Очаг — дом большинства обитающих в Истамаке кишей. Когда город начал медленно погружаться в хаос, а голод и насилие приводили к массовым жертвам, часть населения закрылась от внешнего мира в Сторожевой башне — жилом комплексе на северо-востоке Истамака. Здесь было достаточно безопасно для выживания, и в итоге те, кто впоследствии станет называть себя кишами, соединили рядом стоящие здания, построив таким образом что-то вроде города на деревьях в бетонных джунглях. Они снесли здания в прилегающих кварталах, принесли землю из ближайших парков и разбили неподалёку несколько садов. В наши дни Очаг процветает и может существовать практически бесконечно.

Памятный холм: в небольшом, ничем не примечательном парке, расположенном возле бывшего здания мэрии, стоит статуя главного архитектора города. Имя её, как и голова самой статуи, канули в прошлое, но киши оставляют у подножия статуи подношения в виде высохших цветов и еды, которую за ночь подъедают грызуны.

Поля чести: эта большая крытая спортивная арена находится чуть западнее охотничьих угодий. Благодаря рядам подвижных панелей настила, многие из которых покрыты искусственным газоном, и модульной системе сидений кишали могли заниматься на этом поле любым видом спорта, ведь автоматическая реконфигурация занимала лишь пару минут. Арена больше не подключена к электросети и требует значительного количества энергии, поэтому пластины и сидения навсегда застыли в промежуточном положении между двумя разными конфигурациями поля. Истории о великих матчах передавались кишами из поколения в поколение, пока не превратились в истории о сражениях гладиаторов. Теперь никто уже не помнит имя того вождя, который возжелал разыграть эти былые битвы и делал это снова и снова, пока случайная смерть на поле не вынудила племя сместить правителя. Сегодня киши считают это место священным, а воины племени порой приходят сюда, чтобы испросить совета у самых воинственных из предков.

Пустой суд: театр «Новое тысячелетие» когда-то был самым популярным местом на Истамаке, где можно было посмотреть знаменитые голографические шоу — постановки, в которых использовались реалистичные голографические иллюзии и прочие спецэффекты. Постепенно жители города вынесли из театра всю технику, оставив только ряды заплесневелых кресел и опустевшую сцену с полусгнившими люками. Здание находится между Очагом и Расколотыми землями; когда-то оно настолько впечатлило кишей, что они решили, будто их мудрые предки судили здесь при поддержке собравшейся в зале аудитории тех, кто нарушил закон. Киши время от времени используют это здание для проведения исключительно важных судебных разбирательств, в которых зрелищность так же важна, как и решение суда.

Расколотые земли: в северо-западной части Истамака некогда располагалась основная часть технологической инфраструктуры города: серверы инфосферы, станции систем инженерного обеспечения и так далее. Через сто лет после того, как снабжение Истамака извне прекратилось, в одной из энергетических установок произошла катастрофическая утечка. Последовавший за этим взрыв расколол землю под установкой, отколов от города несколько крупных кусков. Многие осколки просто упали вниз к ядру планеты, но некоторые остались в воздухе благодаря остаткам магии, которая удерживает город в воздухе. Эти небольшие острова парят примерно на одном уровне с городом, лишь незначительно поднявшись или опустившись за прошедшие тысячелетия. Для большинства кишей эти места запретны, однако время от времени группа бесшабашных юнцов использует крюки и добытые в руинах города тросы, чтобы исследовать заброшенные здания. Одно из таких мест описано на стр. 24 и далее.

Храм Литей: Литейная — оружейный завод и исследовательский центр, градообразующее предприятие Истамака времён расцвета империи. Литейная была оборудована собственной посадочной площадкой для отправки секретных разработок и принятия важных гостей. Сегодня это священный храм, где киши поклоняются предкам и изучают их. Часть храма описана на стр. 29 и далее.

Шпили: у многих компаний Истамака (бухгалтерских, архитектурных, маркетинговых и прочих) были офисы в нескольких небоскрёбах к югу от городского парка. Киши боятся высоты, поэтому практически не тронули эти величественные сооружения, чья высота доходит до 80 этажей. Некоторые киши верят, что предки даруют им доступ в эти величавые здания, когда они докажут, что достойны этого. Пока же верхние этажи Шпилей служат гнёздами для хищных летающих существ.

СНАРЯЖЕНИЕ КИШЕЙ

Истамакские киши живут в техномагических руинах, оставленных их предками кишали, и, несмотря на отсутствие глубоких познаний, киши сохранили интеллект прародителей и собрали из найденных фрагментов полезное снаряжение.

Подробнее о продвинутых кишалийских технологиях можно прочитать в следующем выпуске серии приключений под названием *«Тринадцатые врата»*.

ОРУЖИЕ

В бою киши полагаются на аналоговое дистанционное оружие и оружие ближнего боя — например, составные луки. Несмотря на использование кишалийских материалов, конструкция этого оружия достаточно проста, поэтому оно считается архаичным.

БОЕВОЙ ЛУК

Эти составные луки изготавливаются из материалов, найденных в руинах цивилизации кишали, поэтому их тетивы невообразимо прочные. Из таких луков можно стрелять как простыми, так и разрывными стрелами.

КИШСКИЙ ТОПОР

Один удар кишского топора вполне способен отсечь противнику конечность даже несмотря на то, что это достаточно грубое оружие изготавливается из металлолома и мусора.

БРОНЯ

Большая часть брони кишей представляет грубо сделанное нагромождение из разномастных высококачественных материалов и считается архаичной (см. врезку на стр. 45). Умелые киши-охотники обычно облачены в боевую броню, описанную ниже.

БРОНЕЛАТЫ

Кишалийские строительные материалы отличаются высочайшей прочностью и сроком службы, и киши растаскивали обломки разрушенных зданий (и даже целенаправленно обрушивали здания), чтобы изготовить эту тяжёлую архаичную броню.

ДОСПЕХ ИЗ ШКУРЫ АКРОХОРА

Как и следует из названия, эти доспехи шьют из шкур акрохоров — змееподобных хищников, любящих душить добычу (см. стр. 55). Эта лёгкая архаичная броня защищает носителя, не стесняя его движений.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Многие из описанных далее предметов — сломанные кишалийские приборы, которые впоследствии кишские шаманы наделили особыми свойствами, основываясь на древних легендах и преданиях о первоначальном предназначении этих устройств.

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ						
Кишский топор, боевой	4	2 000	1d10 *Р*	–	2	Аналоговое, архаичное
Кишский топор, штурмовой	9	13 000	2d10 *Р*	Ранение	2	Аналоговое, архаичное
Кишский топор «Разрушитель»	14	70 000	4d10 *Р*	Серьёзное ранение	2	Аналоговое, архаичное
Кишский топор «Натиск»	19	540 000	9d10 *Р*	Серьёзное ранение	2	Аналоговое, архаичное

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ									
Боевой лук, тактический	4	1 900	1d8 *Ко*	120 футов	–	Выхватываемое	1	1	Аналоговое, архаичное, быстрозаряжаемое
Боевой лук, улучшенный	8	8 750	2d8 *Ко*	120 футов	–	Выхватываемое	1	1	Аналоговое, архаичное, быстрозаряжаемое
Боевой лук, элитный	12	31 000	3d8 *Ко*	120 футов	–	Выхватываемое	1	1	Аналоговое, архаичное, быстрозаряжаемое
Боевой лук, совершенный	16	150 000	6d8 *Ко*	120 футов	–	Выхватываемое	1	1	Аналоговое, архаичное, быстрозаряжаемое

ЛЁГКАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ:	ККБ:	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Доспех из шкуры акрохора, простой	4	2 100	+5	+5	+5	–	–	0	Л
Доспех из шкуры акрохора, улучшенный	8	8 250	+10	+10	+6	–	–	0	Л
Доспех из шкуры акрохора, элитный	12	28 000	+15	+15	+7	–	–	0	Л

ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ:	ККБ:	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Бронелаты, простые	5	3 000	+10	+11	+3	–2	–5 футов	0	2
Бронелаты, улучшенные	9	12 000	+15	+16	+3	–2	–5 футов	0	2
Бронелаты, элитные	13	48 000	+19	+20	+4	–3	–5 футов	0	2

ИНСТИНКТИВНЫЙ СТАБИЛИЗАТОР — 3 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 1 400 | ВЕС: Л

Шаманы наделили этот ручной сканер мистической силой исцеления умирающих. При использовании *инстинктивного стабилизатора* вы можете даже без изучения применять Медицину для продолжительной стабилизации. Если вы вложили в Медицину хотя бы один пункт, вы автоматически успешно проходите такую проверку. Кроме этого, при использовании этого устройства СЛ проверки Медицины для оказания первой помощи снижается до 10.

МЕРТВЕЦКАЯ ЛАМПА — 2 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 500 | ВЕС: Л

Этот переносной источник света аналогичен лампе (*«Основная книга правил»*, стр. 220), но для его работы не требуются аккумуляторы, а источаемый им свет имеет болезненный бледно-зелёный оттенок. Один раз в день в качестве основного действия вы можете коснуться магической руны снизу лампы, чтобы заставить все трупы в 10-футовом радиусе говорить аналогично заклинанию *загробные слова*.

НЕБЕСНАЯ ПЕРЕВЯЗЬ — 5 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) | ЦЕНА: 3 000 | ВЕС: –

Эти длинные и узкие шарфы обычно украшают узорами из чередующихся светлых и тёмных фигур. Носитель *небесной перевязи* получает устойчивость 5 к огню или холоду (носитель выбирает тип энергии, надевая перевязь впервые); тип устойчивости (к огню или холоду) можно сменить один раз в день после 8-часового отдыха. Если вы уже обладаете устойчивостью к огню или холоду благодаря звёздной броне соляриона, эта устойчивость увеличивается на 5.

САПОГИ ИЗ ЭОХИ — 6 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) | ЦЕНА: 4 200 | ВЕС: Л

Эти простые серые сапоги подбиты мехом эохи (см. стр. 61). Один раз в день в качестве действия полного хода вы можете переместиться на расстояние вплоть до значения вашей скорости и совершить полную атаку оружием ближнего боя со штрафом –6 (вместо –4) к проверке попадания для каждой атаки. При этом вы получаете штраф –2 к КБ до начала своего следующего хода.

УСИЛИТЕЛЬ ИСТИНЫ — 4 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 2 000 | ВЕС: Л

Этот параболический микрофон имеет форму пистолета с пластиковым конусом вместо ствола, а кишские шаманы наделили его особой силой. Его необходимо направить на разумное существо в пределах 30 футов и нажать на спуск (требует основного действия). Цель должна пройти испытание Воли со СЛ 14 и при провале не может целенаправленно лгать в течение 5 минут. При этом существо знает о чарах и может уклоняться от ответов на вопросы, на которые бы в обычной ситуации солгало, всячески увиливая, но вынужденно говоря при этом правду. *Усилитель истины* можно применять один раз в день.

ОСОБОЕ СВОЙСТВО БРОНИ: АРХАИЧНАЯ

Броня технологически отсталых цивилизаций часто лишена свойств, характерных для обычного снаряжения. Такая броня считается архаичной при нанесении урона архаичным оружием. В ней нет встроенного коммуникатора и системы жизнеобеспечения.

Вы можете добавить систему жизнеобеспечения в архаичную броню, потратив 1 час и УПО в количестве, равном 10% цены покупки брони, но уровень брони при этом не должен превышать ваше количество пунктов в Инженерном деле (или подходящей для этого Профессии).

ГИБРИДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Киши считают гибридные предметы предков священными реликвиями и потому не используют их, хотя подкованный в технологическом плане герой найдёт их крайне интересными.

ЖИВОЙ НАБОР КАПКАНЩИКА — 4 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 2 000 | ВЕС: Л

Если произнести особое слово, то этот набор инструментов капканщика (*«Основная книга правил»*, стр. 220) начнёт двигаться самостоятельно, и его можно использовать для установки или обезвреживания ловушек и взрывчатки на расстоянии до 10 футов, используя при этом общий бонус соответствующего навыка (хотя при таком использовании ситуативный бонус самих инструментов снижается до +2).

ПЛАНАРНЫЕ КАНДАЛЫ — 8 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 9 200 | ВЕС: 1

На поверхности этих наручников (*«Основная книга правил»*, стр. 220) из укреплённой керамики вырезаны мистические символы. Существо, на которое надеты *планарные кандалы*, должно проходить испытание Воли со СЛ 30 всякий раз, когда использует заклинание или эффект для телепортации; при провале они не срабатывают. Открыть наручники можно только при помощи кода.

ТУШИТЕЛЬ — 10 УРОВЕНЬ

ГИБРИДНЫЙ ПРЕДМЕТ | ЦЕНА: 18 000 | ВЕС: 1

Тушитель выглядит как обычный огнетушитель и постоянно покрыт тонким слоем инея. Три раза в день в качестве основного действия вы можете использовать *тушитель*, чтобы распылить 15-футовый конус низкотемпературных химикатов, которые наносят всем существам в области действия 5d8 урона холодом (испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое) и тушат всё немагическое пламя (в том числе и горение существ). Кишалийские учёные применяли подобные устройства во время вторжений элементалей со Стихийных планов. По решению ведущего могут существовать и другие *тушители*, наносящие урон иными типами энергии (но пламя они не тушат).

ПОТОК И АЛЛЮВИОН

Через два дня мы возвратимся на станцию «Авессалом», преисполненные нового знания: двигатель, чертежи которого дал нам Сигнал, оказался работоспособным. Перед нами новый, доселе неизведанный план бытия, способный открыть нам бесчисленные звёздные системы, полные природных ресурсов и разумных существ. Тем не менее вопросов тоже больше, чем ответов: какую плату Триединый может потребовать за свой дар? Скольким из внезапно появившихся соседей мы можем доверять, а сколько из них жаждут нашей смерти? Помогут ли наши достижения отстоять интересы андроидов или лишь усугубят недоверие и страхи недоброжелателей?

— из личного дневника андроида Алексаны Гурияри, капитана «Змея Хаоса»

Поток — многоцветный план, где не властны законы геометрии и физики. Попасть туда можно только с помощью технологии, которую нововозвышийся бог Триединый даровал галактике всего 300 лет назад. Многие заявляют о том, что обладают тайными знаниями о Потоке, но только Триединому ведомы истинное назначение и реальные размеры этого плана. Лишь одно известно наверняка: каждый раз, когда пилот запускает потоковый ускоритель звездолёта, часть какого-то другого плана — к примеру, плана Негативной энергии, Стержня или Стихийного плана Земли — отрывается от родного плана и переносится в Поток. Эти обрывки планов часто какое-то время сохраняют свои собственные атмосферу и гравитацию, являясь миниатюрной копией того плана, от которого были оторваны. Размерами эти фрагменты варьируются от одного камня до целого планетоида и обычно сохраняют особенности мировоззрения плана, от которого были оторваны: от частей Преисподней, ненавистных для добродетельных существ, до нестабильных фрагментов Мальстрёма, растягивающихся и сокращающихся в своём собственном ритме.

В Потоке бок о бок оказываются части всех планов, даже те, что изначально никогда бы не сошлись вместе, а невероятные штормы смешанной планарной энергии могут стать толчком к рождению необыкновенных явлений, никогда ранее не зафиксированных даже в самых хаотичных и нестабильных частях Мультивселенной. Когда капитан звездолёта отправляется в Поток, он не может предсказать, не занесёт ли их в подобную аномалию, не пройдут ли они по её краю, поэтому к каждому путешествию через гиперпространство следует относиться серьёзно.

Практически в каждой звёздной системе есть те, кто отказываются путешествовать через Поток, объясняя это тем, что использование технологии теоретически может причинить огромные страдания разумному существу, которое может находиться как на далёком плане, так и по соседству. В мирах Соглашения эта небольшая, но активная фракция, называющая себя «Якорщиками», частенько устраивает мирные акции протеста на станции «Авессалом», чаще всего в доках. На самом деле большинство планов настолько огромны, что шансы на то, что запуск потокового ускорителя каким-то образом негативно отразится на жизни разумного существа, практически нулевые.

ФИЗИКА ПОТОКА

Несмотря на необычный внешний вид, Поток на самом деле не очень отличается от космических просторов Материального плана. Поток практически пуст, безвоздушен, гравитации в нём почти нет. Исключением являются места, которые исследователи Потока называют «планарными пузырями». Когда частица другого плана, оторвавшись, попадает в Поток, часть её сущности вплетается в ткань этого плана, расширяя его, но физические компоненты переносятся без изменений — весь ландшафт, все существа и предметы, находившиеся на нём в момент отрыва, остаются дрейфовать в Потоке. Самые большие из этих пузырей могут поддерживать отдельные регионы, на которых сохраняются их прежние планарные особенности. Но если из такого пузыря переместить объект вовне, он тут же теряет свои характерные планарные особенности. Некоторые учёные убеждены, что с течением времени такие пузыри медленно лопаются, когда Поток их «переварит», но если это и происходит, то безо всякой закономерности, совершенно случайным образом.

ПОТОКОВЫЕ ПЕРЕЛЁТЫ

Когда команде звездолёта случается попасть в Поток в поисках ценных обломков или затерянных сокровищ, попытки найти конкретное место на этом плане могут быть особенно сложными, они требуют успешной проверки Пилотирования со СЛ 30 (или выше). Большинство жителей миров Соглашения знают, что в одно и то же место Потока возвращаться затруднительно, однако некоторые поговаривают, что магический предмет, божественное вмешательство или же загадочные «коды навигационных маяков» Церкви Триединого могут в этом поспособствовать. В особенности это касается Аллювиона, который фактически является столицей Потока и который Триединый во всеуслышание объявил своими чертогами. Путники могут случайно оказаться в городе во время обычного прыжка, но намеренно попасть сюда можно только с помощью священных кодов, выданных церковью, которые обычно зашифрованы на одноразовом устройстве, напрямую подключаемом к потоковому ускорителю звездолёта.

Чтобы совершить гиперпрыжок между двумя точками Материального плана, придётся провести какое-то время в Потоке, а из-за его изменчивой природы путешествие между одними и теми же пунктами может занять у одного и того же звездолёта разное время. Подобные путешествия через Поток нельзя назвать проторёнными дорожками — это скорее динамические планарные маршруты. Подобная вариативность гарантирует, что два разных звездолёта не могут выйти из Потока в абсолютно одной и той же точке Материального плана и что звездолёт не может выйти из Потока в твёрдое тело, чего так опасались первые путешественники. С другой стороны, это значит, что определённые точки прыжков в Потоке невозможно контролировать, и тому, кто хочет, например, защитить планету от вторжения, пришлось бы заминировать всё пространство вокруг неё, потому что корабли могут выйти из прыжка где угодно близ планеты.

Это удобно для тех, кто путешествует в одиночку, но доставляет неудобства в случае, если нескольким звездолётам нужно вместе попасть из одного места в другое, сохранив при этом построение. Чтобы синхронно и одновременно выйти из Потока в одно и то же место, несколько кораблей могут объединить свои потоковые ускорители в один, став, таким образом, на время перелёта единым целым. Недостаток этого способа заключается в том, что скорость перемещения определяется самым низкорейтинговым потоковым ускорителем группы, но некоторые вооружённые силы используют специальные прыжковые корабли, которые позволяют обойти это ограничение и быстро и безошибочно перебросить через Поток целый флот.

ПЛАНАРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОТОКА

Поток, как и любой другой план, обладает определёнными свойствами, которые действуют на всей его протяжённости и отличают его от прочих планов.

ПЕРЕХОДНЫЙ ПЛАН

Подобно Эфирному и Теневому планам, Поток в основном считается Переходным планом, потому что используется смертными по большей части для перемещения, но есть у него и существенные отличия. Похоже, что он напрямую связан с Материальным планом, что означает, что каждая конкретная точка в пространстве Потока соответствует какой-либо точке Материального плана. Впрочем, структура Потока столь причудливо искажена и так изменчива, что эти связи безнадёжно запутаны: к примеру, двум точкам, лежащим буквально на расстоянии дюйма в Потоке, могут соответствовать две точки, которые на Материальном плане находятся в тысячах световых лет друг от друга. Подобные взаимосвязи трудно поддаются пониманию и в настоящее время углублённо изучаются.

ОТСУТСТВИЕ ГРАВИТАЦИИ

Некоторые планарные пузыри обладают собственной гравитацией, но по большей части она в Потоке отсутствует совсем.

ОБЫЧНОЕ ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Время в Потоке течёт с той же скоростью, что и на Материальном плане.

БЕСКОНЕЧНЫЙ И РАСШИРЯЮЩИЙСЯ

Несмотря на то, что технически Поток имеет свои пределы, словно некоторые Внешние планы вроде Небес или кругов Преисподней, он настолько обширен, что с точки зрения смертного его можно назвать бесконечным, так как ещё никто не обнаружил его краёв или границ. К тому же боги обнаружили, что Поток продолжает расти, поглощая мелкие кусочки других планов.

ИЗМЕНЧИВАЯ СТРУКТУРА

Всё в Потоке подчиняется определённым законам, и объекты внутри него ведут себя так же, как и на Материальном плане: сломанная в Потоке вещь остаётся сломанной. Проблема в том, что постоянный рост Потока происходит достаточно случайным образом, и из-за этого расположение объектов в пространстве нестабильно: два объекта, парящие бок о бок, внезапно могут оказаться на расстоянии тысяч миль без каких-либо видимых причин. К счастью, такие случайные перемещения редко происходят с людьми или снаряжением во время прыжка. Почему это так — неизвестно, но, как правило, считается, что причиной тому Триединый.

УМЕРЕННОЕ НЕЙТРАЛЬНОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Хотя сам Поток имеет слабовыраженное нейтральное метафизическое мировоззрение (возможно, из-за присутствия Триединого), существа любого мировоззрения могут находиться в нём без каких-либо штрафов.

ОГРАНИЧЕННАЯ МАГИЯ

Магия в Потоке по большей части действует как обычно, однако до сих пор не было обнаружено какого-либо заклинания или магической способности, позволяющих переносить существ или предметы в Поток и обратно. Это означает, что заклинания или навыки вроде *пути в тенях* или *планарного перехода* просто не будут работать, если использовать их применительно к Потоку, аналогичным образом ведут себя и призывающие заклинания и способности.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Как только первые отважные исследователи Потока из миров Соглашения живыми и невредимыми вернулись из путешествий в далёкие звёздные системы, ранее считавшиеся недоступными, цивилизации по всей галактике также освоили эту быстро распространяющуюся новую технологию. Первые путешествия быстро наполнили Поток обрывками совершенно разных планов, и уже скоро пошли бесчисленные истории о невероятных пейзажах, парящих залежах природных ресурсов, невыразимых ужасах и загадочных местах бесконечного Потока. Некоторые из них описаны ниже.

Адамантовые обломки: когда Триединый с помощью Сигнала передал инструкции для создания потокового ускорителя, ведущие инженеры одной амбициозной инопланетной расы попытались сконструировать гигантский потоковый ускоритель, чтобы через Поток переместить свою планету в другую звёздную систему. Они создали огромную сеть подземных туннелей и помещений, пронизывающих всю планету, и покрыли их изнутри высокотехнологичным металлическим сплавом. После запуска ускорителя произошла катастрофа (вероятнее всего, погубившая всю расу), в результате которой в Поток попали только огромные осколки размером с континент. В парящих в Потоке обломках этой планеты можно обнаружить множество ценных металлов и непревзойдённых (пусть и нефункционирующих) технологий.

Аллювион: священный город Триединого, духовный и культурный центр Потока. Подробнее о нём можно прочесть на стр. 50 и далее.

Железный Шпиль: говорят, что этот огромный металлический шип был когда-то оторван от изящного собора одного из герцогов Преисподней. Он неспешно вращается в Потоке, подобно стрелке компаса, указывающей на медленно смещающийся северный магнитный полюс. Время от времени в Поток отправляются армии дьяволов, сражающихся за право обладать изубренным Шпилем, что заставляет учёных предположить, будто внутри него до сих пор находится могущественный артефакт или существо, которое не может или не желает покинуть Поток.

Жуткий червь: это чудовищно огромное червеобразное существо может целиком проглотить даже самые большие звездолёты миров Соглашения, чем и промышляет, бороздя просторы Потока в поисках Бездны, из которой он был когда-то вырван. Его длинное членистое тело разделяется на две части сразу за головой, потом каждая из двух частей делится ещё на две и так до бесконечности, образуя вокруг червя громадное облако невесомых нитей. Если звездолёт пролетает мимо червя, беспечный офицер по науке может принять его за комету, не веря, что такая громадина может быть живой, и подобная ошибка нередко становится последней.

Заиндевевшее пламя: любопытная физическая аномалия, смешение энергии Стихийных планов Огня и Воды, достигающее около 100 миль в диаметре. Существование одновременно обжигающего и замёрзшего пламени может показаться

невозможным, но пилоты звездолётов, рискнувшие приблизиться к его краям, утверждают, что оно вполне реально. Такого сильного температурного контраста не выдерживают даже прочнейшие поликарбонатные корпуса, поэтому любое путешествие в относительной близости от Заиндевевшего пламени может быть довольно опасным. Некоторые путешественники говорят, что видели внутри этой аномалии существ, напоминающих искажённые гибриды элементалей огня и воды, но подтверждения этим рассказам пока нет.

Звезда фей: сферическая сеть размером с планету, внутренности которой сплетены из постоянно движущихся нитей расплавленного фиолетово-розового камня, а внешние слои, постепенно остывая, превращаются в ярко-зелёный обсидиан. Эта странная структура появилась, когда часть эфемерного Первого мира, царства фей, внезапно оказалась внутри огромного озера лавы, вырванного Потоком с плана Огня, в результате чего энергии этих двух планов, никогда ранее не соприкасавшихся, смешались, вызвав огромной силы взрыв. Появившийся в результате обсидиан обладает странной (и, возможно, ценной) особенностью — он прочен, как сталь, но под определённым углом практически невидим. Звезда фей может быть опасным местом: сквозь расплавленные каменные нити плывут ярко окрашенные огненные элементали, которые после соприкосновения с магией фей не только охраняют свой дом, но и жаждут развлечений.

«Конец горизонта»: путешественники порой рассказывают о встрече в Потоке с «Концом горизонта», новейшим звездолётом-исследователем, экипаж которого считает себя смертными аватарами бога Вейдана. Они странствуют по Потоку, чтобы отыскать в его бескрайних просторах что-то новое, и возвращаются на Материальный план только для пополнения запасов. Скептики считают, что это просто байки, которыми путешественники кормят доверчивых слушателей.

Оплот: огромный, парящий в Потоке холм, покрытый зелёной травой. Его мягкое внутреннее свечение остро контрастирует с многоцветной пустотой Потока. На самом же деле сияние исходит от одинокого архона, сидящего на склоне холма и приветствующего всех добрых существ, которым повезёт натолкнуться на него. Путники, которым посчастливилось наткнуться на этот крошечный осколок Небес, часто используют его для привала.

Полосы штиля: в Потоке есть ряд областей, где любая технология перестаёт функционировать, — их называют «полосами штиля». Когда звездолёт входит в такую полосу на тяге обычных двигателей, его инерции обычно хватает, чтобы преодолеть область, но до сих пор ни один экипаж, переживший подобное, не сошёлся в оценках того, сколько времени это заняло. Более удачливые путешественники попадают в полосы буквально на пару минут, и, несмотря на отключение систем жизнеобеспечения, оставшегося кислорода хватает, чтобы выжить (андроиды же выживают за счёт своих биологических частей). Другим везёт меньше: экипаж звездолёта погибает в тишине неработающих систем до того, как корабль возвращается к жизни, теперь уже бесцельно устремляясь в глубины Потока. Учитывая сложность определения размеров и расположения подобных полос, тяжело сказать наверняка, сколько их разбросано по Потоку. Переживших подобное, впрочем, набралось уже достаточно, чтобы некоторые кораблестроители начали оснащать суда аварийными маяками с механическим таймером, которые можно вручную запустить с обесточенного корабля.

Свалка: ядро этого огромного скопления мусора и технологических отходов обладает невероятно мощным магнитным полем неизвестного происхождения. Свалка медленно движется сквозь Поток, притягивая к себе чёрные металлы, разрастаясь и увеличивая магнитное поле. Если любопытный пилот не очень крупного звездолёта подлетит слишком близко, он рискует добавить свой корабль к постоянно растущей Свалке. Корабли больших размеров также вполне могут примагнититься к огромному куску металла бортом или кормой, и двигатели, будучи не в силах освободить корабль, лишь незначительно ускорят вращение Свалки. Внутри мусорных лабиринтов обитает множество кремниевых форм жизни — паразитов, которые постоянно ищут, чем бы поживиться. К сожалению, особенный интерес для них представляют биологические существа, запертые в металлических гробах, в которые превратились их корабли. В летящей сквозь Поток груде мусора можно отыскать множество инопланетных технологий, а многие корпорации и правители готовы заплатить изрядные суммы за обладание мощью её магнитного ядра.

Сломанные врата: потоковый маяк в эпицентре масштабного магического шторма, который буквально разрывает окружающую реальность и время от времени призывает мощнейшие силовые разряды и ужасающих магических тварей. Шторм разразился по вине секты последователей Элориту, бога магии и тайн: сектанты были убеждены, что в любой план можно перенестись с помощью магии. Они украли потоковый маяк из Простора, провели сложные магические ритуалы, связав его с артефактом, спрятанным на одном из

астероидов Диаспоры, а затем переместили маяк в Поток. Там сектанты попытались открыть магические врата между маяком и привязанным к нему артефактом на Материальном плане, но единственное, что у них вышло, — это уничтожить самих себя, создав при этом аномальное поле чистой магии, которое становится чем дальше, тем сильнее.

Сумрак: среди разноцветных энергетических облаков Потока есть неизведанная область абсолютно тёмного пространства, называемого Сумраком. Считается, что когда-то он был частью Теневого плана или плана Негативной энергии, так что большинство звездолётов миров Соглашения обходят его как можно дальше. Пилоты спешно меняют уже проложенный курс, если видят, что он проходит через Сумрак: ходят слухи, что звездолёты, попавшие в это тёмное облако, либо пропали, либо бесповоротно изменились. Самые жуткие истории рассказывают о «Золотом сечении», чей экипаж совершил чудовищно жестокие безумства спустя несколько лет после того, как их принадлежавшее корпорации «Абадар» транспортное судно прошло через Сумрак. Сама корпорация отрицает существование «Золотого сечения», а записи о нём или его экипаже обнаружить невозможно.

Тессеракт: эта невозможная кубическая структура явно создана разумной расой: её бессчётные поверхности покрыты изящными символами, и она издаёт громкие ритмичные пульсации, которые могут быть как песней, так и сигналом предупреждения. Внешне она походит на куб, грани которого усыпаны множеством люков, но те, кто в них входит, мгновенно теряются в межпространственном кармане внутри структуры, дезориентации подвержены как органы восприятия, так и любые навигационные приборы. Пока неизвестно, есть ли внутри что-то, кроме тел тех, кто умер медленной и одинокой смертью в попытках выбраться наружу.

Флотилия Пожирателя: культисты Пожирателя обычно скрываются в глубинах космоса Материального плана, но как минимум достаточно крупная их часть обитает в Потоке на огромной флотилии, состоящей из звездолётов, каждый из которых служит и кораблём, и крепостью. Все эти добытые в жестоких набегах суда скреплены друг с другом тросами и временными креплениями. Штурмовые отряды берсерков Культа покрывают свои корабли устрашающими изображениями, жуткими шипами и зубцами, чтобы все могли почувствовать ужас, вызываемый Поглотителем звёзд. Соединив все корабли вместе, обитающие в Потоке культисты могут с лёгкостью перемещаться на Материальный план, грабить беззащитные колонии, совершать все мыслимые и немыслимые зверства во имя всеобщего разрушения и возвращаться обратно в Поток до того, как подоспеют основные силы защиты. За уничтожение этой флотилии обещаны бесчисленные награды.

Аллювион

Аллювион — постоянно расширяющийся центр разумной деятельности в Потоке, а также религиозный центр поклонения Триединому, богу технологий. Овальный город построен на поверхности относительно плоского астероида, под которым простирается бездонная тьма. Вокруг города по спирали вращается аккреционный диск, состоящий из частей других планов, вырванных Потоком. За счёт них город медленно растёт. С течением времени эти обломки других планов образовали отчётливые кольца вокруг города. Внутренние районы занимает элита, а новоприбывшие вынуждены селиться в относительно новых территориях на краях города. Прямо под Аллювионом находится источник сильнейшей гравитации, который и притягивает обломки. Последователи Триединого верят, что это чёрная дыра, которую их бог обуздал с помощью сочетания технологии и магии, что и объясняет бездонную тьму под городом. Неизвестно, правда это или нет, но гравитация здесь схожа с гравитацией на станции «Авессалом» и прочих искусственно созданных объектах, а атмосфера в городе тщательно фильтруется, позволяя всем дышащим кислородом существам находиться в нём.

Есть некоторая ирония в том, что Аллювион порой называют «городом в центре Потока», потому что на самом деле он перемещается по всему плану. По велению Триединого (или, по крайней мере, безо всякого расписания) маяки-обелиски по всему городу начинают испускать приглушённое зелёное сияние и несколько минут повторяют мелодию из семи нот. Окружающее город фиолетово-розовое гиперпространство затем как бы сминается, и город мгновенно переносится в другую часть Потока, чаще всего близко к только что появившейся части другого плана. Те, кто испытал на себе такое перемещение, сравнивают его с входом или выходом из Потока, что привело к гипотезе о том, что Триединый, отправив Сигнал, оставил при себе ключевой компонент технологии потокового ускорителя, в теории позволяющий путешествовать меж звёзд ещё быстрее.

Аллювион

Нейтральный священный город Триединого.

Население: 26 000 (70% андроиды, 20% анациты, 5% вертани, 2% исоки, 3% прочие).

Форма правления: теократия.

Свойства: религиозное, технологически развитое, удалённое.

Макс. уровень предметов: 20.

СВОЙСТВА

Удалённое: добраться до этого поселения очень сложно, для этого нужно обладать тайным знанием или крайне специфическими навыками.

Правительство

Аллювион — родной город бога Потока, Триединого, где единолично правит сам Вездесущий Код и его первосвященники, которые в основном занимаются сбором, систематизацией и анализом бесконечного количества информации со всей галактики. Город весьма хорошо защищён: помимо множества могущественных техномантов, составляющих основную часть духовенства, он обладает и стратегическим преимуществом: его местоположение неизвестно и непостоянно, поэтому можно смело заявить, что без проблем попасть туда могут лишь те, кого Триединый призвал в город лично. Тысячи модульных анацитов-прислужников, называемых анимотами, без устали передвигаются по Аллювиону, вытаскивая из аккреционного диска части других планов и встраивая их в город, расширяя его и ремонтируя повреждённые участки. В тех редких случаях, когда в городе вспыхивает конфликт, анимоты объединяются в огромные, размером с дом конструкции, вооружённые тем, что было под рукой.

ОБЩЕСТВО

Аллювион можно назвать миниатюрной копией Потока: он не только строится за счёт частей других планов Мультивселенной, но и служит испытательным полигоном для всех видов передовых технологий, позволяющих попасть в Поток. Технологии здесь возведены в абсолют и развиты до такой степени, что начинают имитировать биологическую жизнь. В Аллювионе находится множество общественных и частных лабораторий, в которых проводятся технологические исследования всех направлений. Кроме того, в городе полно модифицированных растений и животных, а интерес к молекулярной кулинарии довольно велик, вследствие чего местные заведения могут похвастаться удивительным многообразием блюд.

Триединый (как и составляющие его Брай, Касандали и Эпоха) вскоре после передачи Сигнала призвал многих из своих новообращённых в Аллювион. Основную часть населения составляют андроиды, но в городе много анацитов и тех вертани, чьё увлечение кибернетическими аугментациями граничит с помешательством. Алллювион считается священным городом Триединого, но некоторые продолжают поклоняться одному из составляющих его богов. Причины такого поклонения вполне понятны: андроиды преданы Касандали, богине искусственной жизни и перерождения, анациты — Эпохе, богу машинной эволюции, а немногочисленные исоки возносят молитвы Брай, богине изобретений и машин.

РЕСУРСЫ

Наряду с передовыми биотехнологическими разработками основным богатством Аллювиона считаются обширные хранилища информации со всей Мультивселенной. Исследовательские лаборатории, соединённые между собой, просто ломятся от самого современного оборудования, позволяющего проводить многопрофильные исследования и совместные проекты. Учёные без устали экспериментируют с универсальными полимерными основами, запасы которых здесь практически безграничны (но расход всё равно строго нормируется руководителями учреждений), и даже ставят опыты над самими многофункциональными модулями. Ходят слухи о создании квантовой УПО, способной выполнять несколько функций одновременно, и о биологической УПО, которая наконец сможет стереть и без того нечёткие границы между биологией и технологией на молекулярном уровне. Менее значимые предприятия в основном обрабатывают редкие минералы, которые время от времени встречаются в аккреционном диске, окружающем город.

Невзирая на огромное количество потребляемой городом энергии, она кажется бесконечной — возможно, причиной тому служат огромные резервы в сердце города или божественное благоволение Триединого.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Среди многочисленных достопримечательностей Аллювиона особо выделяются следующие.

Исток: когда-то эта медленно текущая солёная река была частью подводного течения на Стихийном плане Воды, но практически с самого начала существования Потока она стала неотъемлемой частью Аллювиона. Исток берёт своё начало у подножия храма Триединого (см. стр. 53) и делит город на две равные части, стекая с его края на внешнем кольце, где специальное устройство закачивает его воды обратно к храму. Исток одновременно и объект поклонения, и лаборатория: обилие зафиксированных случаев абиогенеза (превращения неживой природы в живую) в Мультивселенной привело к тому, что учёные Аллювиона постоянно пытаются воспроизвести этот процесс, используя древние воды Истока в качестве инкубатора для искусственно созданных ими семян жизни. Ходят слухи о том, что одному из учёных это удалось, но он скрыл своё достижение, мечтая заселить своими творениями безжизненную планету и стать единоличным создателем живого мира.

Массив: для Триединого и множества его последователей нет ничего важнее сбора и анализа информации. Массив представляет собой группу из нескольких десятков огромных цилиндрических хранилищ, в которых жрецы Триединого собирают невероятное количество информации, касающейся каждого возможного аспекта Мультивселенной. Стены каждого из хранилищ устилают физические накопители, каждый

НАБЛЮДАТЕЛЬ

АЛЛЮВИОН

Массив
Храм Триединого
Исток
Угол Брай
Тёмная окраина
Фабрика
Трасса
Путы
Путы
2000 футов

из которых помещён в техномагически защищённый отсек и подсоединён к грандиозной сети. Удалённый доступ к информации на этих накопителях строго ограничен, а доступ физический — и подавно. На большинстве накопителей хранятся неимоверно подробные данные об одном конкретном объекте, поэтому по отдельности они практически не имеют никакой ценности, но некоторые содержат весьма важную информацию, например тёмные секреты самых могущественных организаций галактики и координаты неизведанных звёздных систем, богатых природными ресурсами. Чтобы никто даже помыслить не мог о краже этой информации, её охраняет суровый **Наблюдатель** (нейтральный, бесполый, андроид, техномант), главный хранитель Массива.

Путы: непрерывный рост Аллювиона делает постройку постоянного космопорта нецелесообразной, а сам город не обладает достаточной гравитацией и не может удерживать корабли на орбите, поэтому посетители пользуются системой тросов из углеродных нанотрубок, расположенной вдоль южной границы Аллювиона. Эти тросы достаточно прочны, чтобы удержать даже самые большие звездолёты, а автоматические поезда, курсирующие вдоль каждого из них, позволяют экипажу покинуть корабль, а затем вернуться назад.

Тёмная окраина: в этой обширной разрушенной части города нет ни энергии, ни какой-либо инфраструктуры. Те, кто оказывается здесь, скоро обнаруживают, что их техника начинает работать со сбоями, а аккумуляторы быстро разряжаются. Если в теле существа много биомеханических компонентов, ему становится трудно даже оставаться в сознании. Небольшая группа неаугментированных исоки основала здесь городок, использовав в качестве стройматериалов обломки и запчасти из аккреционного диска Аллювиона. Мнения о происхождение этого места разнятся: кто-то считает, что когда-то Тёмная окраина была задета попавшей в Поток частью плана Негативной энергии, другие полагают, что она появилась, когда божественный гнев Триединого обрушился на тех, кто неверно толковал его учения, или на слишком зарвавшихся колонистов. Что бы ни было причиной появления Тёмной окраины, ясно одно: ничто в Аллювионе не происходит без согласия Триединого, а значит, существование этого места служит какой-то цели, которая пока неясна.

Трасса: одно из немногих развлечений в городе, где все заняты научными исследованиями. Это парящая над землёй плоская дорога, имеющая форму ленты Мёбиуса, на которой регулярно устраиваются высокоскоростные гонки с препятствиями, в ходе которых дроны порой сражаются друг с другом. Гонки привлекают азартных игроков, но изначально гонки начались, чтобы поощрять нестандартное мышление, эксперименты и усовершенствования. Игроки ставят на кон не кредиты, а информацию и руководствуются при этом не велением души, а подробным анализом всех доступных сведений о дронах, тех, кто ими управляет, схемах расстановки препятствий на Трассе и множестве других факторов. Когда дрон побеждает, основная слава достаётся не пилоту, а тому, кто смог верно предсказать время, с которым финиширует каждый дрон, — порой после гонок его ожидает приглашение на работу от анонимной компании.

Угол Брай: это Г-образное здание, стоящее на берегу Истока, — и таверна, и музей часовых механизмов. Это заведение посвящено Брай, одной из аспектов Триединого, и работает круглосуточно (хотя в Потоке понятие времени достаточно размыто), предлагая большей части известных видов широкий ассортимент напитков. Популярное в Аллювионе выражение «свернуть за угол» означает «пойти напиться», и хотя празднования здесь порой проходят бурно, несколько механических вышибал всегда готовы приструнить дебоширов. Никто не знает, как владелица **Майя Шептунья** (нейтральная, Ж, выцветший гном, механик) поддерживает эти древние механизмы в работоспособном состоянии, но ходят слухи, что её предками были жрицы Брай.

Фабрика: этот автоматизированный комплекс управляется анацитами — священниками Триединого. Здесь собирается существенная часть потоковых маяков, использующихся для межзвёздных путешествий. Пока потоковый маяк не помещён в заранее определённую точку Материального плана и не активирован последователем Триединого, он бесполезен, но некоторые убеждены, что подобное использование Фабрики — лишь прикрытие, призванное спрятать настоящие секреты Потока на самом видном месте.

Храм Триединого: это гигантское строение в форме тетраэдра, также называемое «Нексусом», — метафизический дом Триединого и центр его религии. На каждом из углов пирамиды находится вход в длинный тоннель, ведущий к центру храма. На стенах тоннелей, каждый из которых посвящён одному из образующих Триединого богов (Брай, Эпохе и Касандали), находятся интерактивные изображения, рассказывающие об истории каждого из божеств и их последующем объединении. Тоннели ведут в огромный кольцевой зал идеальной формы, выходя в него в нескольких тысячах футов друг от друга. Потолок зала — наклонная крыша пирамиды, а в его стенах находятся сотни ниш с сенсорными панелями и физическими входными разъёмами. Стандартные панели дают любому посетителю возможность получить поверхностный доступ к Триединому, чтобы поделиться информацией или пожертвовать кредиты. Истинные же последователи Триединого используют для общения с божеством инфоразъёмы, коих великое множество: от самых стандартных разъёмов миров Соглашения до органических отверстий, которые сами вытягиваются, стремясь подключиться к ближайшей конечности. При наличии нужного биомеханического оборудования верующий может подключиться и загрузить своё сознание в целиком виртуальную версию храма, наблюдая при этом собственную интерпретацию альтернативной реальности: это может быть открытое всем ветрам святилище в зелёном лесу, богато украшенный каменный собор или космическая станция на орбите двойной звезды. Некоторые посетители рассказывают о пережитом и даже говорят, что общались с самим Триединым, но для большинства эти путешествия слишком личные, чтобы о них говорить. Жрецы Триединого медленно обходят коридоры, помогая верующим найти нишу с совместимым разъёмом или помочь истолковать увиденное в нейросети. На самом деле главный зал — лишь первый из нескольких концентрических кругов, но даже те, кого в Аллювион вызвали особо, весьма редко попадают за пределы первого кольца и в центральное святилище; впрочем, ходят слухи, что подобное дозволение нужно заслужить, взломав сеть.

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

Мутанты вытащили наших лучших людей на пустырь, а сразу после этого вдруг появился касата — правда, касатой он уже не был. Глаза существа зияли чёрными провалами, ужасающие пасти на его ладонях бормотали что-то в унисон, а сквозь окружающую его дымку поблёскивали красные разряды электричества. Пять ртов твари заговорили громче, над головой её возникло свинцово-серое грозовое облако, и я разглядел в клубящемся тумане видение целой планеты, утопающей в пламени и дыму... А потом ослепительная вспышка красного света убила нашего главного инженера на месте, и мутанты, будто по сигналу, вскочили в убийственном неистовстве. Я не стал смотреть, что случилось дальше. Я знал, на что они способны.

— Джарет Суэйнсон, единственный выживший из Колонии 683 на Успехе VIII

АКРОХОР

КО 8 | ОПЫТ 4 800

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +6; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА ПЗ: 128

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +12; **Реакция** +12; **Воля** +7.

Устойчивость: огонь 5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укус +19 (3d4 + 12 *Ко* и захват).

Особые атаки: сдавливание (3d4 + 12 *Д*).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +6; **Вын:** +2; **Инт:** –5; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +21 (+29 при лазании), Выживание +16, Скрытность +16.

Черты: Выпад.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые холмы или горы (Неджеор V).

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сдавливание (Экс): когда акрохор успешно продлевает захват или обездвиживание противника, он автоматически наносит этому существу 3d4 + 12 дробящего урона.

После спаривания акрохор откладывает оплодотворённые яйца в термальный источник или другое тёплое место. На следующий день родитель-акрохор начинает есть столько, сколько может, при этом он часто поедает куски обсидиана или другого вулканического стекла, а затем впадает в спячку в непосредственной близости от кладки ещё на несколько месяцев, пока детёныши не вылупятся. Во время спячки кислоты в его желудке медленно растворяют вулканическое стекло, обеспечивая организм необходимыми для выживания минералами. Акрохор отличается почти сверхъестественной связью со своим потомством: несмотря на спячку, он просыпается, когда детёныши вылупляются или что-то их беспокоит.

Давным-давно кишали с планеты Неджеор VI (см. стр. 62) захватили несколько акрохоров и поместили существ в среду с регулируемой температурой в природоохранных парках. Когда цивилизация кишали пришла в упадок, акрохоры сбежали и поселились в недрах городов, черпая тепло из энергетических каналов, и беспрепятственно и бесконтрольно размножались. Киши Истамака (см. стр. 38) иногда охотятся на этих опасных существ из-за их шкур, хотя мясо акрохора слишком жёсткое и малопригодно в пищу.

Акрохоры — рептилии, изначально появившиеся на пятой планете системы Неджеор, скалистом мире с высокой вулканической активностью. Там эти существа скользили между расщелинами и лавовыми трубами, охотились на небольшую добычу, например пушистых млекопитающих кнаггов, и разоряли гнёзда птиц джексу, чтобы полакомиться их тёмными яйцами. Акрохоры, как правило, достигают 8–12 футов в длину и чуть менее фута в диаметре. У этих существ грубая бугристая кожа красно-чёрного окраса, а группа зрительных рецепторов позволяет им хорошо видеть даже при тусклом свете. Пасть акрохоров находится на нижней стороне тела, обычно они держат её закрытой, если не атакуют.

Как правило, акрохор нападает на добычу с поразительной скоростью и вцепляется челюстями, усеянными острыми как бритва зубами. Как только существо крепко вонзает клыки, оно вскидывает хвост и несколько раз обвивает его вокруг тела добычи, используя сильную мускулатуру, чтобы выжать остатки жизни из несчастной жертвы. Когда добыча мертва, акрохор беспощадно и неторопливо вгрызается в её плоть. Если жертвой стало существо его размера или крупнее, он может пожирать труп несколько дней, но без проблем переваривает и свежее, и подгнившее мясо.

ВОЛНИСТАЯ ПЛЕСЕНЬ

КО 9 | ОПЫТ 6 400

Нейтральное крошечное растение (стая).

Иниц.: +4; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 24.

Стойкость +14; **Реакция** +12; **Воля** +9.

Защитные способности: защита стаи; **Невосприимчивость:** невосприимчивости растений, невосприимчивости стаи.

АТАКА

Скорость: 10 футов, лазание 10 футов.

В ближнем бою: атака стаи (2d10 + 9 *Ко*, тошнотворность [СЛ 16] и заражение волнистой плесенью).

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 16).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 0 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +4; **Вын:** +6; **Инт:** —; **Мдр:** +3; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +17 (+25 при лазании), Выживание +17.

Прочие способности: неразумный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая земля с умеренным или тёплым климатом.

Численность: одиночка.

ЗАРАЖЕНИЕ ВОЛНИСТОЙ ПЛЕСЕНЬЮ

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 16.

Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.

Эффект: если жертва умирает от этой болезни, из её трупа немедленно появляется новая волнистая плесень, которая нападает на находящихся рядом существ.

Лечение: 2 испытания подряд.

Волнистая плесень состоит из тысяч белёсых грибковых нитей, которые колышутся волнами взад и вперёд, будто от дуновения лёгкого ветерка. Эта подвижная плесень проползает в здания даже сквозь самые узкие трещины, а затем медленно пожирает всю органику внутри, будь то пищевые отходы, плоть или дерево. Волнистая плесень оставляет нетронутыми только керамику, бетон, металл, пластик и камень, поэтому менее опасна в больших городах, где в основном и используются такие материалы, но может быть крайне разрушительна в менее развитых поселениях.

Одна-единственная спора волнистой плесени может столетиями ждать своего часа, путешествуя на метеоре или покоясь в пещере глубоко под землёй. При благоприятных условиях спора может закрепиться на частице органического вещества — к примеру, кусочке чёрствого хлеба или гниющем трупе маленького животного, а затем начинает стремительно расти и размножаться. Если вовремя от неё не избавиться, волнистая плесень в течение нескольких недель становится полностью подвижной и может начать искать новые источники пропитания. Даже если обнаружить и тщательно вычистить волнистую плесень до этого момента, несколько незамеченных спор, скорее всего, уцелеют и, возможно, попадут в другие места.

Тоненькие нити волнистой плесени могут прокалывать шкуру и плоть, однако настоящая угроза исходит от заражения через раны. Заражение стремительно распространяется под кожей жертвы и вытягивает её жизненные силы, отчего та впадает в кому и в конечном итоге умирает. Если несчастный заражённый не получает должного лечения, он становится едой и домом для новой волнистой плесени, которая после его смерти выбирается наружу, прорвав кожу носителя.

Если волнистая плесень растёт в здании в течение нескольких десятилетий, имея достаточно пищи для роста, но не вызывая достаточно смертей, чтобы привлечь к себе внимание, она отращивает длинные корнеобразные нити, пронизывающие пол, потолки и стены. Это позволяет растению окружить себя чем-то вроде охранной системы, оповещающей его о появлении в его обиталище новой жертвы. Плесневая сеть может в конечном итоге вытеснить опорные элементы и превратиться в каркас здания, поэтому когда волнистая плесень погибает и система её нитей рассыпается в труху, вскоре после этого обрушивается и окружавшее её здание.

ЖИВАЯ ГОЛОГРАММА

КО 8 | ОПЫТ 4 800

Хаотичная злая средняя конструкция (бестелесный, технологический).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 115

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +9.

Защитные способности: бестелесность, возрождение; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: привязка.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (Св; безупречная манёвренность).

В ближнем бою: световой удар +18 (1d12 + 8 Д; крит.: растерянность (СЛ 18)).

Псевдозаклинания (УЗ 8):

Неограниченно — *голограмма* (1 круг, СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +6; **Вын:** —; **Инт:** +2; **Мдр:** +1; **Хар:** +4.

Навыки: Акробатика +21 (+29 при полёте), Блеф +16, Компьютеры +21, Культура +16, Скрытность +21.

Языки: один установленный создателем язык.

Прочие способности: неживой, неподвижность (голограмма).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Возрождение (Экс): полностью уничтожить живую голограмму в бою весьма затруднительно — когда её ПЗ снижаются до 0, она исчезает, но неисправный проектор восстанавливает её за 1d4 часа. Единственный способ избавиться от живой голограммы навсегда — найти её проектор и либо уничтожить его, либо починить. Живые голограммы осознают, что их существование зависит от проектора, и будут защищать его любой ценой.

Неподвижность (Экс): живая голограмма может застыть, становясь неотличимой от обычной голограммы. Она может взять 20 для проверки Скрытности, чтобы спрятаться у всех на виду, притворившись голограммой (как правило, среди других голограмм).

Привязка (Экс): живая голограмма не может удаляться от своего проектора дальше чем на 100 футов. Если это всё же произойдёт, голограмма немедленно уничтожается, хоть и ненадолго (см. выше).

Световой удар (Экс): в качестве атаки живая голограмма может на время сделать свой кулак (или оружие ближнего боя, если создатель решил снабдить её таковым) материальным — он считается естественным оружием и наносит дробящий урон. В случае критического удара атака создаёт яркую вспышку, и цель должна пройти испытание Реакции со СЛ 18, при провале становясь растерянной на 1 раунд.

Многие технологически развитые общества используют голограммы для привлечения внимания в рекламе, развлечениях и других отраслях, когда обычные двухмерные изображения неэффективны. Простейшие голограммы — беззвучные одноцветные картинки, часто низкого разрешения. Более сложные проекции могут быть полноцветными, с несколькими повторяющимися кадрами анимации, а самые продвинутые могут быть наделены искусственной личностью и взаимодействовать со зрителями. Применений последней версии бывает множество: голограммы могут служить преподавателями в учебных заведениях, гидами в туристических достопримечательностях больших городов и даже консьержами в роскошных отелях.

В очень редких случаях — как правило, из-за неисправности проектора — подобная голограмма получает отголоски самосознания, а иногда и искажённую идею о смысле своего существования. Эти так называемые «технопризраки» могут принимать почти любую форму, ограниченную только возможностями их проектора, и используют сотканное из живого света обличье, чтобы досаждать противникам, а иногда способны даже нападать, укрывшись в другом голографическом изображении, но не могут выйти за пределы дальности своего проектора.

Живые голограммы представляют и более серьёзную угрозу, когда им выпадает возможность привлечь для осуществления своих интересов биологических существ. Такие технопризраки используют доверчивых или запуганных существ для создания новых неисправных голограмм, увеличения мощности и дальности своего проектора или же иной помощи, в которой нуждается злобная технологическая аномалия, стремящаяся распространить своё влияние за пределы действия проектора.

КИШ

КО 4 | ОПЫТ 1200

Нейтральный средний гуманоид (киш).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 60

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +6; **Реакция** +6; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: боевой кишский топор +13 (1d10 + 9 *Р*).

Дистанционная: тактический боевой лук +9 (1d8 + 4 *Ко*).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** –1; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +10, Атлетика +15, Выживание +15, Запугивание +10.

Черты: Бойня.

Языки: упрощённый кишалийский.

Снаряжение: простой доспех из шкуры акрохора (см. стр. 44), боевой кишский топор (см. стр. 44), тактический боевой лук (см. стр. 44) с 20 стрелами.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Неджеор VI).

Численность: одиночка, пара или патруль (3–6).

Киши — потомки кишали, развитой цивилизации, которая правила звёздами тысячелетия назад. Эти существа утратили понимание мистических и технологических новшеств своих предков. Киши живут в парящем мегаполисе Истамаке (см. стр. 38) на руинах цивилизации кишали.

Киши — высокие гуманоиды с тремя глазами и длинными сильными конечностями, а на их гладких, безволосых головах выделяются жвалы с острыми зубами. Цвет кожи кишей варьируется от серого до небесно-голубого, с градациями оттенков по всему телу. Половой диморфизм у кишей выражен несильно, но сами они с лёгкостью способны отличить мужчин от женщин по незначительным особенностям формы центрального глаза.

Как правило, киши объединяются в племена под руководством самого сильного или мудрого из них. Некоторые племена кишей выбирают лидера мирно, другие устраивают потенциальным вожакам испытание силы, ума или того и другого сразу.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Сил, +2 Мдр, –2 Инт

ПЗ: 5

Размер и тип: киши — гуманоиды среднего размера с подтипом «киш».

Ночное зрение: киши видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Дополнительная черта: киши получают одну дополнительную черту на 1 уровне.

Мастер выживания: киши получают +2 (раса) к проверкам Выживания и могут взять 20 при проверках Выживания для предсказания погоды и укрытия от непогоды.

ЛЮТЫЙ

КО 10 | ОПЫТ 9 600

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (злой, местный, хаотичный).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (жизнь) 30 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 147

ЭКБ: 23; **ККБ:** 22.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +15.

Невосприимчивость: вакуум, яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 40 футов (Св; средняя манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +17 (2d8 + 15 Д)

Дистанционная: пустотный разряд +19 (3d4 + 10 урона силой, шаг дистанции 50 футов, крит.: серьёзное ранение (СЛ 19)).

Псевдозаклинания (УЗ 10; атака в ближнем бою +18, дистанционная атака +19):

1 в неделю — *межпланетная телепортация* (только сам заклинатель), *планарный переход*;

1 в день — *истощение*, *космический вихрь* (СЛ 22);

3 в день — *марево*, *нейронный импульс* (СЛ 21), *проклятие* (СЛ 21), *электрическая дуга* (СЛ 21);

Неограниченно — *зеркальное отражение*, *увидеть невидимое*.

Атакующие способности: разрушительные речи.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +3; **Хар:** +8.

Навыки: Запугивание +24, Мистицизм +24, Проницательность +19.

Языки: всеобщий, демонический; телепатия 100 футов.

Прочие способности: недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или культ (1 и 13–20 культистов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разрушительные речи (Св): один раз в день в качестве быстрого действия многочисленные рты лютого начинают говорить о всеобщем уничтожении. На протяжении следующих трёх раундов любой хаотичный злой последователь Пожирателя в радиусе 60 футов добавляет ко всем своим атакам критический эффект «ранение» (дополнительно к уже существующим критическим эффектам); если у атаки уже есть такой критический эффект, она вместо этого получает критический эффект «серьёзное ранение». Если в течение этих трёх раундов лютый получает урон, эффект разрушительных речей сразу же завершается.

Чудовищные лютые — могущественные агенты Пожирателя. Форма тела каждого лютого уникальна, но отдалённо напоминает представителя одного из разумных видов. Если у исходной формы есть глаза, у лютого на их месте будут пустые провалы. Если у вида есть кисти рук, на каждой из них появляется клыкастая пасть, говорящая о разрушении. Над лютым образуется серая дымка, в которой постоянно потрескивают алые энергетические разряды, которые существо может направлять во врагов.

Лютые — потусторонние существа, однако они обитают главным образом на Материальном плане и по всему космосу ищут места, пригодные для зверств культа Пожирателя, или помогают уже существующим культам совершать массовые акты разрушения, выходящие за рамки обычных возможностей. Лютый остаётся с культом только до тех пор, пока его присутствие и руководство явно способствует вербовке или разрушению, и старается покинуть его как можно скорее, чтобы дальше нести безграничное уничтожение.

Иногда культисты тайком переправляют лютых в густонаселённые системы, чтобы сеять там ужасающие проповеди Пожирателя, но лютые ничуть не реже путешествуют самостоятельно, телепортируясь на огромные расстояния или перемещаясь между планами.

ПРЕОБРАЖЁННЫЙ

КО 7 | ОПЫТ 3200

Хаотичная нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +8; +4 против эффектов с дескриптором «боль».

Защитные способности: аморфный; **СУ:** 5/—.

Слабые стороны: нерабочие конечности.

АТАКА

Скорость: 15 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +17 (2d6 + 12 Д).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** –2; **Мдр:** +0; **Хар:** –2.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +19, Выживание +19, Запугивание +14.

Языки: упрощённый кишалийский (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые руины (Неджеор VI).

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нерабочие конечности (Экс): преображённые не могут использовать ни оружие, ни предметы, для активации которых требуется действие.

Современное медицинское оборудование, как и любая технология, может давать сбои, при этом калеча пациента или даже убивая его. Ещё реже встречается катастрофический сбой, последствия которого хуже смерти. Невыносимо страдающие уроды, называемые преображёнными, появляются, когда высокотехнологичная медицинская процедура даёт чудовищные сбои, непоправимо ломает генетический код жертвы и искажает тело настолько, что в нём лишь с трудом угадывается изначальный облик.

Конечности перекроенных таким образом существ могут расти в странных направлениях, а их плоть может быть вывернута наизнанку, являя взгляду деформированные органы. Большая часть физиологических процессов преображённого протекает не так, как это было в его предыдущей форме. Существо может дышать своими глазами, а видеть ногтями на пальцах ног. Вдобавок к этому из-за нескончаемой агонии и перестроенной физиологии преображённый может издавать только мучительные стоны и крики. Странно, но перестройка тела не делает преображённых более уязвимыми к урону. Любые болевые эффекты меркнут по сравнению с постоянной агонией, а плоть существа, часто окостеневшая, защищает его от повседневных травм.

Преображённый не способен к высшей нервной деятельности и набрасывается на всё на своём пути, размахивая искорёженными конечностями.

Преображённые встречаются очень редко: как правило, медицинский персонал в ужасе умерщвляет таких несчастных, как только они появляются. Чаще всего эти существа появляются в разрушенных областях, где медицинское оборудование было оставлено без присмотра, или в местах, подвергшихся воздействию высоких доз радиации или мистических сил.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ПРЕОБРАЖЁННОГО (КО 3+)

Описанный выше преображённый некогда был одним из кишей (см. стр. 58), но им может стать представитель практически любого вида. Используйте описанный базовый шаблон, чтобы создать преображённого любого КО.

Требуемый тип существа: аберрация.

Требуемая роль: воитель.

Мировоззрение: сменяется на хаотичное нейтральное.

Особенности: аморфный, СУ 5/—; +4 (раса) к испытаниям против эффектов с дескриптором «боль»; не может говорить ни на одном языке.

Способности: нерабочие конечности (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Ловкость, Выносливость.

ЭОХИ

КО 8 | ОПЫТ 2 400

Нейтральное небольшое животное.

Иниц.: +2; **Восприятие:** слепозрение (запах) 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 90

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +16 (1d8 + 11 *Ко*) или крушащий удар +16 (1d8 + 11 *Д*).

Особые атаки: наскок.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +3; **Инт:** –4; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +13, Атлетика +13, Выживание +18.

Черты: Боевой манёвр+ (сбивание с ног).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса (Неджеор IV).

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Наскок (Экс): в качестве действия полного хода эохи может переместиться на расстояние вплоть до значения своей скорости и в конце перемещения совершить полную атаку; при этом каждая атака получает штраф –5 (вместо обычного –4).

Родина хищных эохи — покрытый густыми лесами мир Неджеора IV. Эохи предпочитают охотиться стаями и часто забираются на верхушки деревьев, где могут перепрыгивать с ветки на ветку и без труда гнаться за добычей, продирающейся сквозь подлесок. Ещё одна излюбленная тактика заключается в том, что несколько эохи спрыгивают вниз, образуя кольцо вокруг ничего не подозревающей жертвы, а затем подбираются поближе и атакуют.

Эохи обладают мускулистыми передними лапами и шестипалыми ладонями, словно у человека, которые позволяют этим мохнатым четвероногим взбираться по стволам деревьев и висеть в ветвях. Мощные челюсти и острые зубы легко разрывают сырое мясо, а большие раздувающиеся ноздри помогают улавливать даже тончайшие запахи. Впрочем, эохи полагаются не только на нюх — их острое зрение позволяет хорошо видеть даже в тусклом свете под пологом леса.

У самцов эохи более тёмный мех (его цвет варьируется от чёрного до сизого), а самки, как правило, светло-коричневые, песочные или пятнистые. Эохи живородящи, матери вскармливают детёнышей, пока у них не вырастут клыки, обычно около трёх месяцев. Затем молодняк питается тушами, которые взрослые особи не доели, но, когда эохи вырастают и учатся сообща загонять добычу, они собираются в охотничьи стаи.

Тысячи лет назад империя кишали отловила несколько эохи и отвезла их в города Неджеора VI (см. стр. 62), чтобы держать в зоопарках. Время от времени кишали подселяли к живущим в неволе эохи новых особей, чтобы поддерживать разнообразие генофонда, и эти существа стали популярны среди посетителей зоопарков. Когда цивилизация кишали пала, живущие в неволе эохи оказались предоставлены сами себе. Многие из них умерли от голода, а другие погибли, когда города пали в облака. Но эохи Истамака (см. стр. 38) вырвались из клеток и выжили, поедая многих других животных зоопарка, пока, наконец, не образовали стабильную популяцию в городском парке. В конце концов киши (см. стр. 58), живущие в этом городе, разглядели охотничий потенциал эохи и приручили некоторых из них, обучив приносить крупную добычу и охранять дома и скот кишей от других обитающих в городе хищников.

Эохи достигают 2 футов в холке и весят почти 70 фунтов.

НЕДЖЕОР VI

Газовый гигант с руинами облачных городов

Диаметр: ×12. **Масса:** ×110.
Гравитация: ×1 (в верхних слоях облаков).
Местоположение: Простор.
Атмосфера: особая.
День: 18 часов. **Год:** 10 лет.

В розоватых небесах газового гиганта Неджеор VI среди облаков парят руины древней цивилизации. Эти развалины громадных мегаполисов и давно заброшенных перерабатывающих заводов держатся в воздухе благодаря неизученной комбинации науки и магии и в большинстве своём представляют собой заросшие обломки или дырявые, рассыпающиеся в труху развалины. Один из парящих городов Неджеора, Истамак, сохранился по сей день и подробно описан на стр. 38 и далее.

Газы атмосферы Неджеора VI насыщены ценными металлами. Газообразные металлы легко ионизируются, что приводит к частым грозам, подсвечивающим облака изнутри, — прекрасное, но смертоносное зрелище. Внизу, под тысячами миль облаков, находится огромный слой жидкого водорода, окружающего твёрдое металлическое ядро планеты. Иногда в глубинах водородного океана встречаются огромные каменные глыбы, глядя на которые можно предположить, что раньше в небесах планеты могло парить больше островов, но со временем они опустились вниз.

Атмосферные условия и погода Неджеора VI делают существование воздушной жизни ниже парящих руин планеты почти невозможным, хотя здешние грозы иногда привлекают сюда экстрапланарных существ, полностью состоящих из молний. Эти существа редко задерживаются на планете более чем на день, вскоре возвращаясь обратно домой, и что движет ими — неясно.

Огромное море жидкого водорода на Неджеоре VI, напротив, изобилует необычными формами жизни. Среди неторопливых течений полупрозрачные шестирукие головоногие охотятся на ярко окрашенных океанических актиний. Отдельные участки этого внутреннего океана нагреваются излучением ядра планеты, что дало жизнь множеству гигантских равноногих раков, панцири которых блестят, как серебро. Некоторые из них отрастили бритвенно-острые клешни, чтобы лучше обороняться от хищников; другие выделяют особые вещества, которые сводят прочие виды с ума.

Ближе к ядру планеты обитают странные биолюминесцентные существа, приспособившиеся к сверхвысокому давлению, а вот на поверхности самого ядра способны выжить лишь микробы.

Вокруг Неджеора VI вращаются три луны, которые не только не исследовали, но даже и не назвали.

Меньшая из лун обладает крайне нерегулярной орбитой, так как её изменяет гравитация планеты и двух других спутников. Поверхность этой луны крайне тектонически активна, горные хребты на её поверхности вырастают и вновь стираются всего за несколько десятилетий.

Крупнейшая луна — не что иное, как шар из замёрзшего метана, испещрённый глубокими трещинами. Иногда глубоко подо льдом можно заметить очертания точных геометрических форм, но они практически невидимы для современных сенсоров, так как абсолютно не излучают энергии.

Скалистая поверхность третьей луны покрыта тысячами ударных кратеров от бесчисленных столкновений с метеоритами, притянутыми огромной гравитацией Неджеора VI и мощным магнитным ядром третьего спутника. На дне кратеров можно разглядеть прожилки неизвестной кроваво-красной руды.

В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА

Автор: Стивен Рэдни-Макфарланд

Наши герои отправляются в Простор, чтобы найти Врата Двенадцати солнц, невообразимо огромное инопланетное сооружение, состоящее из дюжины звёзд, образующих идеальный круг. Вокруг каждого светила обращается маленький планетоид, и персонажам предстоит исследовать эти спутники, чтобы выяснить, как именно открыть портал в демиплан, где скрыто супероружие. Культ Пожирателя опережает героев, поэтому им предстоит вступить с культистами в схватку за обладание инопланетными технологиями. Лишь безоговорочная победа над культом позволит уберечь супероружие, но безумные сектанты — не единственная опасность, поджидающая героев на планетоидах.

КИШАЛИЙСКИЕ РЕЛИКВИИ

Автор: Стивен Рэдни-Макфарланд

Кишали — высокоразвитые существа, жившие несколько тысячелетий назад. Несмотря на то, что с тех пор их города обратились в руины, а наследники-киши растеряли все технологические знания предков, часть техномагического снаряжения всё-таки дожила до наших дней. Откройте для себя артефакты инопланетной цивилизации — от оружия и оружейных сопряжений до гранат и гибридных предметов, каждый из которых может как принести вам кругленькую сумму при продаже, так и стать ценной частью арсенала!

НЕИЗВЕДАННЫЕ МИРЫ И КУЛЬТУРЫ

Авторы: Микко Каллио, Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Рон Ландин и Марк Морланд

Галактика — безумное и чудесное место! Включайте потоковые ускорители, ведь вам предстоит исследовать целых пять ранее неизведанных планет, находящихся вдали от миров Соглашения. Здесь подробно описаны планеты, их обитатели, особенности культуры и даже инопланетные технологические чудеса!

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА

ЧАСТЬ 1: ВЕЧНЫЕ В ПОТОКЕ

ЧАСТЬ 2: ЗАБЫТЫЙ ГОРОД ИСТАМАК

ЧАСТЬ 3: ХРАМ ЛИТЕЙ

ИСТАМАК

ПОТОК И АЛЛЮВИОН

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

КОДЕКС МИРОВ

Open Game License Version 1.0a

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Adventure Path #4: The Ruined Clouds © 2018, Paizo Inc.; Authors: Jason Keeley, with Joe Pasini and Owen K.C. Stephens.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №4: Разрушенные облака. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

ВТОРЖЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ!

STARFINDER®

ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРХИВ

На страницах этой новой книги вы найдёте более 80 загадочных существ, с которыми вам выпадет шанс сразиться или подружиться во время игры. Каждая новая планета и космическая станция таят в себе новые опасности. Это чуждые культуры, роботы-убийцы и даже инопланетные хищники, готовые сожрать невнимательных искателей приключений. В книге описаны не только правила и условия обитания для множества существ исследованной Мультивселенной, но и новое инопланетное снаряжение и многое другое, включая систему создания ваших собственных существ, чтобы вы могли разнообразить игру невиданными доселе чудовищами. Для многих существ приведены правила игры за них, поэтому теперь вы сами сможете почувствовать себя пришельцем. *«Инопланетный архив»* — это не только список существ, которых надо убить, но и перечень созданий, которыми можно стать! Вас привлекает роль огромного, парящего в воздухе мозга? Пожалуйста! Могучий драконоид? Легко! Кремниевый слизень? И такой найдётся! Расширьте границы Вселенной и исследуйте её вместе с *«Инопланетным архивом»*.

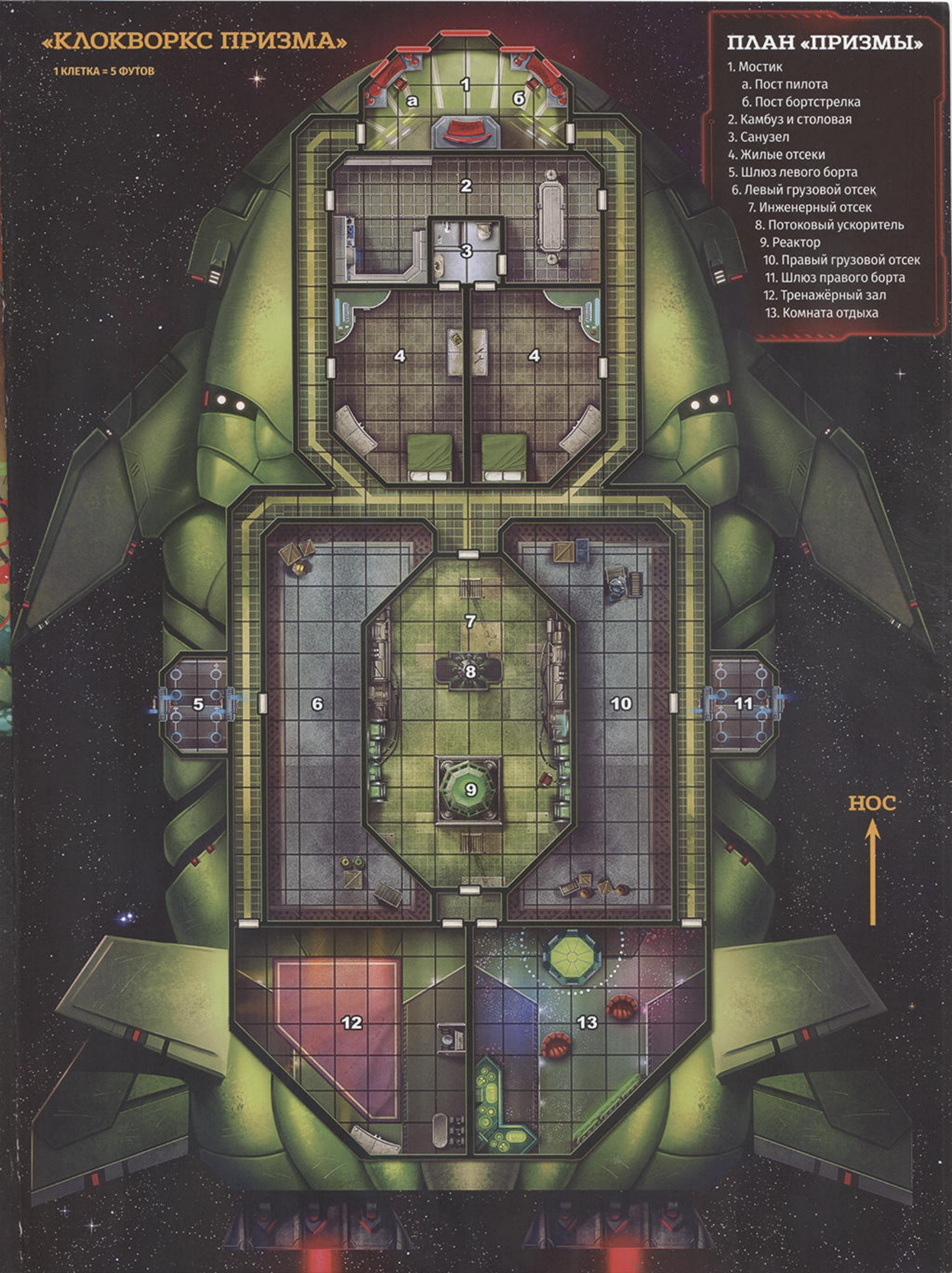
paizo

Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.
© 2019 Paizo Inc.

paizo.com

«КЛОКВОРКС ПРИЗМА»

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



ПЛАН «ПРИЗМЫ»

1. Мостик
   а. Пост пилота
   б. Пост бортстрелка
2. Камбуз и столовая
3. Санузел
4. Жилые отсеки
5. Шлюз левого борта
6. Левый грузовой отсек
7. Инженерный отсек
8. Потоковый ускоритель
9. Реактор
10. Правый грузовой отсек
11. Шлюз правого борта
12. Тренажёрный зал
13. Комната отдыха

ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ

Идя по следам культа Пожирателя, герои отправляются в неисследованную звёздную систему Неджеор, где они обнаруживают руины древней инопланетной цивилизации среди облаков газового гиганта. В ходе исследования развалин персонажи встречают диких и отсталых потомков некогда великой расы, владевшей супероружием, которое герои надеются отыскать. Исследуя легенды и суеверия местных жителей, персонажи по крупицам собирают информацию о местонахождении «Гасителя звёзд» и ключе к его использованию — огромном сооружении, называемом Вратами Двенадцати солнц, к которому уже направляются культисты Пожирателя!

Этот выпуск серии приключений Starfinder продолжает кампанию «Мёртвые солнца» и включает в себя следующее:

- «Разрушенные облака», приключение под авторством Джейсона Кили, предназначенное для персонажей 7 уровня.
- Новая информация о Потоке, созданном Триединым загадочном плане бытия, который позволяет путешествовать со сверхсветовой скоростью. Вы узнаете о многих загадках этого измерения, в том числе о священном городе Аллювион и опасных полосах штиля.
  Автор: Джо Пасини.
- Путеводитель по Истамаку, парящему среди облаков Неджеора VI городу, населённому потомками некогда великой звёздной империи, которые стараются выжить на руинах цивилизации предков.
  Автор: Джейсон Кили.
- Инопланетные архивы, содержащие описание новых существ, от живых голограмм и изувеченных мутантов до потусторонних посланников Пожирателя.
  Авторы: Джейсон Кили и Оуэн К. К. Стивенс.
- Параметры и план звездолёта Звёздной империи Ацланти и описание Неджеора VI в «Кодексе миров».
  Автор: Джейсон Кили.

ТРОФЕИ

16+

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-11-7
Артикул 717011
9 785907 170117
PZO7204

EAC

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru